Tom Duchêne

Project Management / Game Dev / Game Design

Né le 18 juillet 1992
69007 Lyon
06 25 16 22 28
Tom@TomDuchene.fr

Expériences professionnelles

Depuis juin 2023 : **Lead programmer** à "***Mi-clos Studio***" (Jeux vidéo - Unreal 5)

- **Direction technique** : définition des procédures et choix technologiques du studio, R&D.
- **2 jeux non annoncés** : gestion de projet, lead d'équipes de développeurs et mixtes (dev/GD/art).

2022 - 2023 : **Lead programmer** à "***Tactical Adventures***" Lyon (Jeux vidéo - Unity)

- **Solasta** : RPG tactique, "Meilleur service d'exploitation" aux Pégases 2023, **88%** Steam.
  (lead DevOps programmer, gameplay programmer)

2018 - 2021 : **Ingénieur Chef de Projet** à "***Wanadev***" (Jeux vidéo VR - Unreal / Unity)

- **Ragnarock** : Jeu de rythme en VR, 6è meilleur jeu Meta Quest, **96%** Steam.
  (music director, lead song designer, gameplay programmer, game designer)
- **4 jeux d'arcade** : Jeux en VR (sur 9 à 350m^2) conçus pour les salles de loisir.
  (lead / gameplay / tools programmer, game director, game designer)

2017 - 2017 : **Ingénieur 3D & Réalité virtuelle** à "***Gercop Digital***" (VR, mobile, AR - Unity)

2014 - 2016 : **Ingénieur Art & Technologie** à "***Théoriz Studio***" (AR, VR, installations interactives - Unity / C++ / Java)

2010 - 2018 : **Freelance** (Audiovisuel, développement Unity, développement Web)

Formations

2024 : Formation au **management** par Comundi Compétences (chez Mi-clos Studio).

2011 - 2014 : Ecole d'**ingénieur IMAC** (Image, Multimédia, Audiovisuel et Communication) mention bien.

- **Maere - When lights die** : premier jeu en VR français, 125k téléchargements, 15 millions de vues.
  (co-creator, game designer, gameplay / VR programmer)

2009 - 2011 : DUT Métiers du Mutimédia et de l'Internet (major de promotion).

2009 : Bac S mention bien (option sciences de l'ingénieur, option européenne, spécialité physique).

Technologies

Jeux vidéo : Unreal Engine (Blueprint et C++, depuis 2017), **Unity** (depuis 2012).

Développement : C++, C#, Git, CI/CD (TeamCity / Github Actions), Powershell, Java, Technologies web.

Matériel : Casques de réalité virtuelle, Hololens, Arduino, Video mapping, Caméras, Son et lumière cinéma.

Compétences

Conception : Game direction, Game design, création de pitchs et pitch decks, marketing.

Gestion de projet et d'équipe : co-conception des méthodes de travail, méthodes agiles, contrôle qualité.

Soft skills : travail en équipe, créativité, vision d'ensemble, résolution de problèmes, gestion de priorités.

Langues : Anglais courant (**950/990 au TOEIC**, plusieurs mois à l'étranger), bon niveau d'espagnol.

Divers

Top 5% de la "***GMTK Game Jam***" et de la "***LD53***", concours de création de jeux vidéo en un weekend (2022/2023).

Grand prix du jury de la "***Virtual Game Jam***", concours de création d'un jeu V.R. en 40 heures (2016).

Prix du public du concours de cinéma "***Les 48 heures du short movie***" (2010).

Musicien (accordéon, guitare électrique et folk, basse, piano, percussions, ukulélé, mélodica, etc.).

Joueur de jeux de société, meneur et joueur de jeux de rôle sur table.