

TOM DUCHÊNE

GAME DEV - PROJECT MANAGEMENT - GAME DESIGN

NÉ LE 18 JUILLET 1992

69007 LYON

06 25 16 22 28

TOM@TOMDUCHENE.FR



EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2022 - **actuel** : **Lead developer** à "Tactical Adventures Lyon" (Jeux vidéo - Unity)

2018 - 2021 : **Ingénieur Réalité Virtuelle** et **Chef de Projet** à "Wanadev" (Jeux vidéo R.V. - Unity / Unreal).

- **Ragnarock** : jeu de rythme en R.V., **6^e meilleur jeu Quest** (4,81/5), **20^e meilleur jeu R.V. Steam** (96%).
(directeur musical, développeur core gameplay)

- **4 jeux d'arcade** : jeux en R.V. (sur 9 à 350m²) conçus pour les salles de loisir.

(concepteur, game designer, lead developer, développeur gameplay, réseau et outils)

2017 : **Ingénieur 3D & Réalité virtuelle** à "Gercop Digital" (R.V., mobile, R.A. - Unity).

2014 - 2016 : **Ingénieur Art & Technologie** à "Théoriz Studio" (R.A., R.V., installations interactives - Unity / C++).

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

FORMATIONS

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

- **Maere - When lights die** : premier jeu en R.V. français, 125k téléchargements, 15 millions de vues.
(co-concepteur, développeur gameplay, développeur R.V.)

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

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

TECHNOLOGIES

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

Programmation : C++, C#, Git, Java, Processing, OpenFrameworks, HTML, CSS, PHP, JS.

Matériel : Tous casques de réalité virtuelle, Hololens, Arduino, VideoMapping, Caméras.

COMPÉTENCES

Conception : définition de cahier des charges, écriture de scénario, pré-production, game design.

Gestion de projet : co-conception des méthodes de travail, méthodes agiles, contrôle qualité, formation.

Soft skills : travail en équipe, créativité, vision d'ensemble, investissement, communication non violente.

LANGUES

Anglais : Courant (**950/990 au TOEIC**, plusieurs mois passés en Angleterre et aux Etats-Unis).

Espagnol : Bon niveau (écrit, lu, parlé).

DIVERS

Top 5% de la "GMTK Game Jam", concours de création de jeux vidéo en 48 heures (**2022**).

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

Gagnant du **concours d'ingénierie** "Les 24h de l'innovation" au niveau local, sélection à l'international (**2013**).

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).

Joueur de jeux de société, jeux vidéo indépendants et jeux de rôle.

RETROUVEZ MON PORTFOLIO SUR TOMDUCHENE.FR