



# DAVID DUHEM

Programmeur Gameplay Unity

Recherche un poste de programmeur gameplay sur Unity en télétravail à partir du 1er août 2024

## CONTACT



06 69 47 31 24



davidm.duhem@gmail.com



Montigny-lès-Cormeilles

## RÉSEAUX



/in/david-duhem



david-duhem.ovh

## COMPÉTENCES

### PROGRAMMATION

- Unity (C#), UI Toolkit, Wwise, UniRX
- Unreal Engine (C++ , Blueprints)
- Perforce, Git
- Jira

### GAME / LEVEL DESIGN

- Rédaction de documents de design rationnel pour équilibrage
- Conception de niveaux

### LANGUES

- Anglais : Courant

## LOISIRS

### Cinéma

De « 12 hommes en colère » à « Avengers ».

### Bidouillage

Installation de mods GBA (écran LCD, boutons, batterie USB-C)

### Voyage

Beaucoup de séjours aux états-unis mais aussi Canada et Mexique

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

### Programmeur Gameplay

#### Virtuallyz - Aix en Provence

De décembre 2023 à février 2024 (3 mois)

- Programmation Gameplay sur Unity.
- Implémentation de mécaniques de gameplay en VR.
- Recherche et correction de bugs sur code existant.

### Programmeur Gameplay sur Just Dance 2023 Edition Ubisoft Paris - Montreuil

Stage de février 2022 à août 2022 (6 mois)

CDD de août 2022 à octobre 2022 (4 mois)

- Programmation gameplay en C# sur Just Dance 2023 Edition utilisant Unity.
- Responsabilité des pages et éléments en rapport avec le catalogue. Utilisation de UI Toolkit.
- Implémentation d'éléments d'interface en coopération avec les équipes UX et Game Designers.
- Participation aux échanges en vue d'améliorer le design et les pratiques de développement.
- Amélioration et optimisation continue des systèmes existants.

### Testeur QA sur Gloomhaven et Arkham Horror : MoM Asmodee Digital - Paris

Stage de mai 2019 à octobre 2019 (6 mois)

- Assurer la qualité du jeu afin de garantir sa stabilité et sa jouabilité.
- Dialogue étroit avec les équipes de développement (dont à l'étranger).
- Rédaction et suivi de rapports de bug sur Jira.

## FORMATION

### Mastère Game Programming

2020 - 2022 - IIM Paris La Défense

Développement de compétences en programmation avancée. Unity (C#), Unreal Engine (C++), Optimisation et Multithreading.

### Licence professionnelle : Game Design / Level Design

2018 - 2019 - Université Paris 13 - Bobigny

Formation à la rédaction de documents de design, à la conception de niveaux de jeu et à leurs réglages.

### DUT Informatique

2013 - 2016 - Université Paris 13 - Villetaneuse

Apprentissage de l'informatique générale : Programmation orientée objet (C++, JAVA), développement web (JavaScript, PHP), gestion des bases de données (SQL), administration des systèmes et réseaux.