

# ANTOINE PUGIEU

**ANTOINEPUGIEU.COM**

antoinepugieu@gmail.com

06.95.02.28.45

55 Avenue Gabriel Péri  
Fontenay-aux-Roses  
92260 - Hauts-de-Seine



## HARDSKILL

C++ & Blueprint (Unreal)  
C# (Unity)  
Git/perforce  
Gamefeel  
UI/UX  
Shadergraph (Unity)  
Niagara (Unreal)

## SOFTSKILL

Anglais - TOEIC 890/990  
Travail d'équipe  
Autonomie  
Méthodes agiles  
Présentation orale  
Créativité

## CURSUS SCOLAIRE

**Mastère Game Design and Programming**

2018 - 2022

ISART Digital - Paris 11 (75)

**DUT Métier du Multimédia et de l'Internet**

2016-2018

MMI Montbéliard - Montbéliard (25)

## CENTRES D'INTÉRÊT

Jeu de rôle papier  
Jeux de société  
Peinture figurine (Warhammer)  
Bande dessinée & Comics  
Cinéma  
Fantasy & SF

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### CDI - Game Designer

Juicy Publishing - Lyon

durée 7 mois

Missions :

- **Analyser le marché** (marketing et game design)
- **Réaliser des documents de game design** pour les clients et en interne (analyses de jeux, monétisations, guidelines concept, création de créatives).
- **Participer au suivi de projet** des studios clients en anglais (retours, propositions de features ou axe marketing).
- **Développer** en autonomie des jeux hypercasual en quatre jours (CTR) sur **Unity**.

### Stage & Apprenti - développeur de jeux - Unity

Small Beautiful (filiale de Juicy Publishing) - Lyon

durée 1 an et 4 mois

Missions :

- **Designer** des concepts de jeux hyper casual autour de thématiques en équipe.
- **Développer** en autonomie des jeux hypercasual en quatre jours (CTR) sur **Unity**.

### Stage - Développeur full stack

Agapi (anciennement Bovimarket) - Clermont-Ferrand

durée 3 mois

Missions :

- **Effectuer** des opérations d'ajout et de modification de données sur la base de données no-sql **MongoDB**.
- **Collaborer à la conception** des pages de l'application sur **AngularJS**

## PROJETS SCOLAIRES

### Airsplitter (Jeu de course) - Unreal

ISART Digital

durée 9 mois - 16 personnes

Missions :

- **Développer** de multiples fonctionnalités en **C++** pour améliorer le **GameFeel**, y compris dans les scripts des 3C déjà existants.
- **Créer** la majorité des **effets visuels (VFX)**, tels que les effets de vitesse, de collision, et d'aérofrein.
- **Rechercher des optimisations** effets et matériaux afin de permettre un gain de temps aux game artists.
- **Travailler** sur la documentation du **GameFeel**.

### Yao Yao Lantern Catch (RPG) - Unreal

ISART Digital

durée 2.5 mois - 18 personnes

Missions :

- **Développer les 3C** : conception du personnage en collaboration avec un game artist, ainsi que la caméra et le contrôleur de jeu.
- **Développer plusieurs systèmes** : sauvegarde/chargement et éclairages dynamiques (*fonctionnalité de la ville qui s'allume progressivement via la progression du joueur*).
- **Travailler sur la juiciness** (VFX et autres) : fusée, feuilles tombantes, étoiles filantes, wheeling, lumières vacillantes.
- **Travailler** sur la documentation du **GameFeel**.