



# MORDANT EDOUARD

## DÉVELOPPEUR INFORMATIQUE

### A PROPOS

**Conscientieux** et **fiable**, je souhaite approfondir mes compétences en tant que **développeur informatique**. Mon objectif est d'apporter mon **sens de l'engagement**, mon **esprit d'équipe**, ma capacité à prendre des décisions afin de contribuer efficacement à la réussite de vos projets.

### EXPÉRIENCES

#### MUYBRIDGE Studio

JANVIER 2024 - MARS 2024

- **Responsable du développement / Système et Gameplay programmeur**
- Simulateur de bateau en Réalité Virtuelle :
  - Création d'un menu multi-langue (Audio et Texte) ;
  - Développement de **deux modes de jeux** : le premier en simulation réelle respectant les règles de navigation marine pour un but pédagogique et le second en mode "libre" pour une expérience ludique.
- Trois types de bateaux : bateau de pêche, yacht et porte conteneur.
- C#, Unity, SDK XR, Git, Casque HTC VIVE, UX
- **Autonomie, communication, partage de l'avancement et qualité de développement ont été reconnus par mon client.**

#### Yso Corp

juillet 2023 - décembre 2023

- **Créateur de jeux mobiles** (~ 3 jeux par semaine) de la phase de conception en passant par le développement jusqu'à la publication sur Play Store :
  - **Game Designer** : création du concept de jeux.
  - **Gameplay et UI Programmeur** : développement du jeu et de son interface.
  - **Level Designer** : création de différents niveaux avec une difficulté croissante et la charte graphique de l'environnement.
- C#, Unity, VFX, Git, UI, UX, Mobile, Publishing
- **R&D de concept, Prototypage, Rapidité de production, Autonomie, Communication**

#### ESMA - PROJETS D'ÉTUDES

2019 - 2023

#### Folgore

- Création d'un jeu de type "Beat them all" primé **meilleur jeu du challenge intercampus** promotion 2020 - 2023 parmi 10 autres jeux.
  - **Lead Game Designer** : définir les orientations/choix du jeu à partir de la réflexion collective de l'équipe.
  - **Gameplay Programmeur** : responsable du "Character Controller" du personnage principal et développement du système.
  - **Technical Artist** : réalisation des Shader et VFX du jeu.
- C#, Unity, Git, VFX, Shader, UX
- **R&D, Travail en équipe, Prise de décision, Communication, Autonomie**

#### Rorschach Experiment

- Création d'un jeu d'horreur pour confirmer ma deuxième année d'études.
  - **Chef de Projet** : définir les missions de chacun et évaluer le temps de production pour respecter les dates de livraison.
  - **Gameplay Programmeur** : responsable du character controller et d'une IA, antagoniste principale du jeu.
  - **System Programmeur** : mise en place de l'architecture du jeu (Menu principal, Crédit, Jeu).
  - **Technical Artist** : réalisation des Shader et VFX du jeu.
- C#, Unity, Git, VFX, Shader, UI, Animation
- **R&D, Travail en équipe, Prise de décision, Communication, Autonomie**



### CONTACT

+33 6 72 88 44 26

mordantedouard@gmail.com

Toulouse (31)

edouardmordant.fr

Permis B



### FORMATIONS

2019-2023

BACHELOR

- Concepteur jeux vidéo  
ESMA Toulouse (31)

2019

BACCALAURÉAT

- Scientifique Sciences de l'Ingénieur  
Lycée Stéphane Hessel (31)



### COMPÉTENCES

- Unity C#
- .NET
- Unreal Engine C++
- Git
- HTML, CSS
- Javascript
- HLSL
- Photoshop
- Méthode Agile - Scrum



### LANGUES

- Français - Native
- Anglais - Courant



### RÉCOMPENSE

Vainqueur des games jam intercampus ESMA.



### RÉFÉRENCE



Florian Bousses

MUYBRIDGE Studio

Téléphone : +33 6 85 85 43 90

Email : florian@studiomuybridge.com