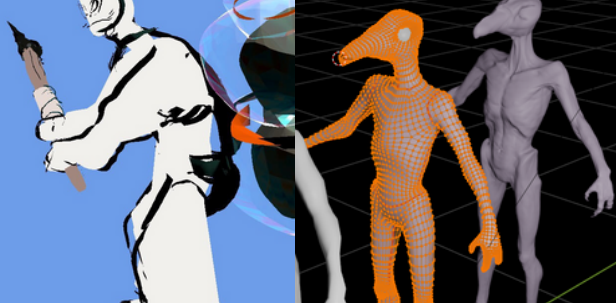


VICTOR CHAZARD MEAS

GAME DEV DESIGNER AND 3D ARTIST

60 Rue de Londres
75008 Paris FRANCE
(+33)(0)6 59 42 47 94

victor.meas@gmail.com
victormeas.com [LINKEDIN](#)



FORMATION

Mastère Spécialisé designer d'expérience interactive et ludique (GOBELINS)

2020-2021

Au travers de nombreux projets: suivi autour du game development, du game design, de la communication, monétisation et management de projet interactifs.

Ingénieur Informatique (ENSIIE)

2017 - 2020

Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure pour l'Industrie et l'Entreprise, associé à l'université Paris Saclay et à l'Institut Mines Télécom. Spécialisation X.R. - Entrée sous-concours après deux années de prépa CPGE et Bac S Mention TB

COMPETENCES

Graphismes

Expert en Blender (Retopologie, Modélisation, Hard Surface, Detail Maps) Utilisation fréquente de Substance Painter. Adepte en rigging et animation (Mecanim, Cascadeur)

Gestion de projets vidéo-ludiques

Gestion d'équipes bilingues dans l'élaboration de projets à court cycles de développement intenses. Ainsi que l'élaboration de GDD, Documents artistiques et moodboards.

Utilisation d'outils comme Backlog, Trello, Miro, Ziflow

Développement

Connaissance pratique de Web, C, C++, C#, Java, Python, SQL, PL/pgSQL, JS. Shader Graph, Shuriken.

Expert en Unity, pratiquant Unreal. Spécialisation en optimisation et en scripting.

Pédagogie

Apétence pour la transmission ludique de données techniques, de compétences et sur les questions de Design (Enseignement de 3D à des enfants à Paris Anim')

LANGUES & CULTURES

Français

Langue maternelle, cursus scolaire dans le système français

Anglais

Bilingue Cambridge ESOL niveau 2 - Grade A et BULATS - grade C2

Espagnol

Très bon niveau, DELE obtenu en 2014 - niveau B1

15 Ans de vie à l'étranger en Asie, compétence inter-culturelle.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

ONYO (Projet) - 2023

Développement d'un couch-party game indé en solo, sortie sur PC prévue en 2024.

Where Do Dead Malls Go? (Projet) - 2022/2023

Chef de projet sur la conception et développement d'un jeu et création de notre studio 'Medulla Studios' à l'aide du CNC. Equipe de 4 personnes. Lauréat du **prix Daniel Sabatier (prix multimédia) - 9000€ en 2022** **Premier prix au concours All4Games (prix CNAM-ENJMIN 50 000€) en 2023.**

Le Monde est Méchant - 2021

Développement et lancement de jeu mobile pour le nouvel album de Niska. #1 Sur l'Apple Store et l'Android Game Store en France pendant 1 mois.

DARJEELING (Prod.) - 2021

Stage puis freelance en tant que développeur IA et gameplay, pour The Tinies, coproduit par ARTE

OPEN ZONE - 2020 - AR

Développement de tours de magie virtuels à l'aide de Réalité Augmentée, déploiement sur iOS, reconnaissance tactile de dessins/écriture

DECOUFLE - 2019 - VR

Développement dans Unity/Leapmotion d'une application Réalité Virtuelle sans l'utilisation de manettes pour former des techniciens à réparer des machines à fabrication de cigarettes

CERIM - 2018

Développement d'une application de correction de QCM automatisée pour l'université Lille 2

INTÉRÊTS

Illustration

Pratique de dessin (livres pour enfants, posters, travail de graphic design) et de projets artistiques. Pratique de tatouage depuis 2 ans dans un salon.

Musique & Voile

Choeur international de Ho-Chi-Minh Ville: participation à 3 concerts de musique classique (Tenor 2) et pratique de Catamaran (Glénans) en équipe depuis 2009. Travail en équipe et synchronisation.