

Fabrice Bacquart



57 rue Carnot, Faches Thumesnil 59155 France
www.fabricebacquart.info - fabrice.bacquart@gmail.com
(+33) 6 15 22 15 52

FORCES & ATOUPS

Game Design, C#, Unity,
C++, C, ActionScript,
OpenGL, OGRE3D, portages
Nintendo Switch et Mobile,
IA, Programmation
Gameplay, Php & MySQL

FORMATION

2009-2012 Epitech
Bachelor's Degree

2007-2009 IUT A V.Ascq
DUT Informatique

2006 DAEU A

PRIX et distinctions

2022 - Aide à l'écriture
CNC

2010 - Coup de coeur TV
Paint, E-magiciens

DETAILS

Loisirs :
Jeux vidéo, lecture,
cinéma, jeux de rôle, jeux
de société, ski, cyclisme

Langues:
Français (natif)
Anglais (score Toeic 930)
Espagnol (scolaire)

Expérience

Octobre 2023 à
Mars 2024

Développeur Unity freelance

Avril à Octobre
2023

Développeur Unity VR/AR

HommAR - Valenciennes, France

Création d'expériences de réalité virtuelle et réalité
augmentée sous Unity avec Meta Quest 2 et Microsoft
Hololens.

Janvier à Mars
2023

Game Designer

Centre National du Cinema - France

Ecriture d'une bible de développement pour un jeu de type
Action RPG dans un univers médiéval fantastique à la
française (Titan Ex Machina).

Janvier à
Décembre 2022

Développeur Unity / Game Designer

Deus Marmota - Tourcoing, France

Evolution d'un jeu narratif : design de minijeux amusants,
prorammmation et intégration dans le plugin Unity
« Naninovel ».

Amélioration et ajout de fonctionnalités (système de carte,
journal d'expérience, galerie d'images, etc.)

Avril à Juillet
2021

Développeur Unity / Portage Nintendo Switch

2054 - Tourcoing, France

Portage et optimisation d'un jeu PC (Unity / Adventure
Creator / C#) : [The Sundew](#) sur la Nintendo Switch.

Adaptation des contrôles aux spécificités de la console.
Modification du plugin Adventure Creator pour le portage
(contrôles, système de sauvegarde et options de jeu).

2019 - 2021

Consultant Game Design

2054 - Tourcoing, France

Identification et résolution de problèmes de Game Design
et de fluidité dans un jeu point'n'click en pixel art.

Logique d'énigmes et de casse-têtes s'intégrant dans le
scénario, storyboards de scènes clé.

2013 - 2021

Développeur / Game Designer

Augmented Irreality – Faches Thumesnil, France

Design et développement d'un jeu ActionScript / Adobe Air pour PC et Mac : [DreadStar: The Quest for Revenge](#).

Création d'un éditeur de niveaux et d'un éditeur de mouvements, mises à jour, maintenance et marketing.

Prestations de service en Game Design / Programmation pour d'autres sociétés.

Juillet à
Décembre 2010

Développeur / Game Designer stagiaire

3Dduo – Lille, France

Design et développement d'un jeu Flash/ActionScript 3.0 basé sur le MMORPG Leelh et au gameplay similaire au jeu à succès Canabalt.

Septembre 2002
à Septembre
2005

Fondateur / Gérant

La Taverne des Gobelins – Lille, France

Gestion du cyber café, administration du système réseau et informatique, gestion du personnel et des événements, animation du cyber café.