



FABRICE BACQUART

DÉVELOPPEUR C# / .NET

📞 06 15 22 15 52

✉️ fabrice.bacquart@gmail.com

📍 57 rue Carnot
Faches Thumesnil

🌐 www.fabricebacquart.info

FORMATION

2009 - 2012

EPITECH

- Bachelor's Degree

2007 - 2009

IUT A VILLENEUVE D'ASCQ

- DUT Informatique

COMPETENCES

- .NET / C#
- C / C++
- VR / AR
- PHP / SQL / XML
- Autonomie
- Créativité
- Travail en équipe
- Adaptabilité

ACTIVITES

- Global Game Jam 2024
- Aide à l'écriture (CNC 2022)
- Global Game Jam 2019
- Président de l'association
GameDevLille (2010-2012)
- Coup de coeur TV Paint (2010)

LANGUES

- Français (Natif)
- Anglais (TOEIC 930)
- Espagnol (scolaire)

PROFIL

Fort d'une expérience de plus de 10 ans en conception et en développement informatique, je souhaite intégrer un poste de développeur ou de lead développeur au sein d'une entreprise dynamique et innovante.

Les domaines qui m'intéressent principalement sont l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle et autres technologies émergentes.

EXPERIENCE

- **Freelance** OCT. 2023 - MARS 2024
Développeur C# / Unity
- **HommAR** AVRIL À OCT. 2023
Développeur Unity VR/AR (C#)
 - Création d'expériences de réalité virtuelle et réalité augmentée sous Unity avec Meta Quest 2 et Microsoft Hololens.
- **Deus Marmota** JANV. À DEC. 2022
Lead Developer (C# / Unity) / Game Designer
 - Evolution d'un jeu narratif : design de minijeux amusants, programmation et intégration dans le plugin Unity « Naninovel ».
- **2054** 2019 - 2021
Développeur C# / Unity, Consultant Game Design
 - Portage et optimisation d'un jeu PC (Unity / Adventure Creator / C#) : The Sundew sur la Nintendo Switch.
 - Identification et résolution de problèmes de Game Design et de fluidité, storyboards, logique et casse-têtes.
- **Augmented Irreality** 2013 - 2021
Développeur / Game Designer
 - Design et développement d'un jeu ActionScript / Adobe Air pour PC et Mac : DreadStar: The Quest for Revenge.
 - Prestations de service en Game Design / Programmation pour d'autres sociétés.
- **3D Duo** JUIL. À DEC. 2010
Développeur stagiaire
 - Design et développement d'un jeu Flash/ActionScript 3.0 basé sur le MMORPG Leelh et au gameplay similaire au jeu à succès Canabalt.
- **La Taverne des Gobelins** 2002 - 2005
Chef d'Entreprise
 - Gestion et animation du cyber café, administration du système réseau et informatique, gestion du personnel et des événements.