



Pierre Fontaine

Designer UX / VR Game Developer

Ma personnalité

Passionné
Persévérant
Autonome

Compétences techniques

Unity Engine
Unreal Engine
Programmation :

- C#
- Python
- Java Script

Adobe Suite
3Ds Max
ZBrush
Blender
Arudino prototyping
Audacity
Bandlab
FL Studio

Additionnel

TOEIC (955)
Permis de conduire
Compétences en :

- Illustration
- Photographie
- Réalisation vidéo

Pianiste, Guitariste & expérience
en Digital Audio Workstation



pierrefontainedesign.com
pierrefontainedesign@gmail.com
+33671473363 (fr)

À propos de moi

_Je suis UX Designer et développeur 3D, focalisé sur les expériences VR, le développement en 3D temps réel, la modélisation 3d et le graphisme 2d. Capable de mener un projet du début à la fin. Passionné par la création de jeux et interactions, apporter un narratif aux utilisateurs et leur apporter de la satisfaction dans l'interaction avec l'autre. Je sais ne pas m'emporter et rester concentré sur l'objectif d'un projet en prenant en compte les multiples éléments de la création par le design, que cela soit sur un prototype fonctionnel en quelques heures ou sur un projet long de plusieurs mois.

Expérience et Parcours

_Développement et distribution d'un jeu sur Steam
Juin 2022 - Mai 2024

Conception entière d'un jeu vidéo multijoueur en 3D dans l'objectif de renforcer mes compétences en gestion de projet.

_Master à l'École de design Nantes Atlantique
Sept 2016 - Sept 2021

Réalisation de nombreux projets m'apprenant comment appréhender le design et les méthodes de travail du design.

_Stage chez Nucleus VR
Mars 2021 - Août 2021

Poste de designer UX et développeur pour une application collaborative multiplateformes.

_Stage chez Neutral Digital
Nov 2019 - Jan 2020

Poste dans la R&D d'interactions dans des expériences haute gamme en VR, destinées à l'industrie de l'aviation.

_Laval virtual
Mars 2019

Participant à la compétition Jam de Laval Virtual sur accessibilité.
Avril 2020

Exposant sur le sujet de l'organisation d'événements dématérialisés.

_Stage chez Primetal Technologies
Sept 2018 - Oct 2018

Développement d'un prototype pour l'utilisation de la réalité virtuelle dans l'industrie de la métallurgie, que ce soit pour de la formation, de la communication ou de la conception de ligne de production.

_Participation à la Global Game Jam
Jan 2018

Réalisation d'un jeu sous quarante-huit heures.
Première de nombreuses jams auxquelles j'ai participé.



N'oubliez pas de consulter mon site pour en savoir plus à propos de moi et des projets sur lesquels j'ai travaillé !

