



Pierre Fontaine

Designer UX/XR Game Developer

Ma personnalité

Passionné par le digital
Persévérant
Autonome
Pédagogue

Compétences techniques

Moteurs de jeu :

Unity Engine
Unreal Engine

Programmation :

C#
Python
Java Script

Logiciels 3D :

3Ds Max
Blender
ZBrush

Suite Adobe :

Photoshop, Illustrator, etc.

Prototypage :

Arduino
Impression 3D

Audio :

Audacity
Bandlab
FL Studio

Additionnel

Anglais courant (TOEIC 955)

Permis de conduire (B)

Compétences créatives :

- Illustration
- Photographie
- Réalisation vidéo

Pianiste, Guitariste & expérience en Digital

Pensez à visiter mon site pour
découvrir mes projets en détail !

pierrefontainedesign.com

pierrefontainedesign@gmail.com

+33 6 71 47 33 63



À propos de moi

_UX Designer et développeur 3D spécialisé dans les expériences immersives, la modélisation 3D et les interfaces interactives. Passionné par la création d'interactions gamifiées et l'intégration de narratifs dans les expériences utilisateurs.

À la suite de la sortie de mon jeu vidéo, je recherche de nouvelles opportunités en design UX et développement immersif au sein d'une équipe innovante et passionnée.

Expérience et Parcours

_Développement, distribution et maintenance d'un jeu sur Steam (PRV) 2022 - Présent

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

_Designer UX/XR chez Nucleus VR 2021

Poste de designer UX et développeur pour une application collaborative multiplateformes. Durant lequel j'ai travaillé sur de nouvelles pistes d'usage de technologies immersive au sein de l'industrie 4.0.

_Designer UX/XR chez Neutral Digital 2019 - 2020

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

_Développeur en R&D chez Primetal Technologies 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.

_Participant à Laval virtual 2019

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

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

_Participation à la Global Game Jam 2018

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

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

Réalisation de nombreux projets m'apprenant comment appréhender le design et les méthodes du travail en collaboration avec d'autres personnes passionnées.

