



PIERRE MERCY

RÉALITÉ VIRTUELLE - PROGRAMMEUR / DESIGNER

pierre.mercy@outlook.com

☎ 0043 660 71 67 435

📧 live:eraile_1

in in/eraile




Travailleur


Créatif


Décideur


Indépendant



Français
Langue maternelle

Anglais
Niveau professionnel



VR / Dév. Jeux Vidéo
Unity3D
Unreal Engine
Steam VR,
HTC Vive, Oculus Rift

Software
C#
C++
.NET, Java (Android)

Web
Python
Django
Javascript, API Rest, Nginx,
Apache



Cyberith (Vienna, Austria)
Développeur Logiciel Principal / Lead Software Developer

Septembre 2014 - Aujourd'hui

Création d'une plateforme dédiée à l'arcade (un "🎮 Steam" pour salles d'arcade)

- Système de Distribution de contenu/de logiciel,
- Système de licence "DRM",
- SDK pour Unity et Unreal,
- Outils logiciels basés sur une API REST qui échange avec un serveur Django,
- Création complète du projet, du serveur, sans connaissance initiale jusqu'à sa livraison aux clients.

Travail sur des technologies émergentes

- Nécessité de répondre à de nouvelles problématiques telles que la "motion sickness",
- Ait réalisé entièrement le jeu Acan's Call, qui a été noté 85/100 par plus de 60k+ joueurs,
- Créé des démos techniques de réalité virtuelle et des prototypes/expériences diverses,
- Supervision de 2 membres d'équipe.

Installation de matériels et logiciels dans des salles d'arcades dans le monde entier

- Abu Dhabi (Émirats Arabes Unis), Italie, Espagne, Slovaquie, Mexique, etc.

Développement de SDK

- Unity, Unreal, C#, C++
- Contact avec les développeurs et support de nos partenaires via Skype, TeamViewer

Présentation de mon travail à l'E3 et à la Gamescom

- Testé et aimé par plus de **3000** joueurs et amateurs de Réalité Virtuelle à Cologne
- Félicité par les ingénieurs Oculus à L.A.

YouRiding (Biarritz, France)
Programmeur Gameplay

Avril 2013 - Septembre 2014

Reprise de l'intégralité, seul d'un jeu PC/Mac

- Depuis sa bêta fermée jusqu'à sa version finale (10k joueurs)

Continué son développement ensuite avec des mises à jour régulières

- Implémentation complète de l'API Facebook (login facilité, partage des succès et des photos prises depuis le jeu),
- Mode multijoueur asynchrone et tournois,

Implémentation de la Réalité Virtuelle dans le moteur du jeu sur mon temps libre et avec mon Oculus DK1

- A résulté dans un gros projet aujourd'hui exposé dans un musée (Virtual Surf, Musée de l'Océan à Biarritz) avec des milliers de joueurs chaque année.



Master - ENJMIN - Le CNAM (Angoulême, France)
Specialité: Programmation de Jeux Vidéo

2013

École Publique et Nationale dédiée aux Jeux Vidéo

- Enseignement centré autour de projets de groupe et d'auto-apprentissage,
- Habitude de travailler avec des Game Designers, des Graphistes, Sound Designers, Ergonomes, et Chefs de Projet, etc.
- Très grand réseau d'étudiants et d'entreprises telles qu'Ubisoft
- Mention Bien

Licence - Université de Pau et des Pays de l'Adour (Pau, France)
Informatique

2011

Lycée - Villa Pia (Bayonne, France)
Science, spécialité Mathématiques

2007

- Portfolio -

Cliquez sur des éléments pour en savoir plus...

