



Pierre MERCY

PROGRAMMEUR VR / UNITY

CONTACT

- 📍 2, rue Frantz Malvezin
Bordeaux
- ☎ 06 18 16 24 03
- ✉ pierre.mercy@outlook.com
- 🌐 linkedin.com/in/eraile/

EXPERTISE

- Unity3D
- C# et .NET
- Jeux vidéo
- Réalité Virtuelle
- Machine Learning
- Analyse d'image

LANGUES

- Français
- Anglais

MES REALISATIONS

- **SAGA**
 - Jeu VR multijoueur d'archerie
 - Présent dans + de 50 salles d'arcades VR dans le monde.
 - Actuellement en développement !
- **Neoblik Poker**
 - Cartes physiques, jeu digital
 - Détection et analyse des cartes mêlant machine learning et analyse d'images.
- **Acan's Call: Act 1**
 - VR, HTC Vive, Oculus Rift
 - 85% avis positifs, + de 100000 joueurs
- **Virtual Surf**
 - Expérience VR + Kinect
 - Exposition permanente au musée de l'Océan de Biarritz

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis Sep 2018 Lead Software Developer
Bordeaux, France



- Création intégrale de logiciels pour une table tactile pour des **jeux physiques d'un nouveau genre**. Un jeu de poker a été réalisé où le seul élément physique sont les cartes. Une caméra les détecte par du **machine learning** (Tensorflow) puis les analyse par de **l'analyse d'image** (OpenCV), et donne ces informations au jeu.
- Dans le service R&D de l'un de nos clients, j'ai créé un ensemble de client/serveur qui permettent, à la demande, le rendu très haute qualité de pièces d'architecture intérieure, dédiée notamment à l'une des plus grande marque du secteur.

Sep 2014 - Mai 2018 Lead Software Developer
Vienne, Autriche



- Création intégrale d'une **plateforme de distribution de logiciels** comme Steam.
- Travail sur des technologies émergentes et sur du matériel unique au monde
- Réalisation de A à Z du jeu VR "Acan's Call" pour HTC Vive et Oculus Rift: Distribué sur Steam avec **85%** de notes positives et plus de **100k** joueurs
- Présentation de mon travail à plus de 4000 joueurs à la Gamescom et à l'E3
- Création de SDK, expériences, démos techniques, d'outils sur Unity, Unreal, en C# et C++ ou divers autres moteurs y compris militaires
- Installation de salles d'arcades dans 30+ pays dans le monde dont: Abu Dhabi (Émirats Arabes Unis), Italie, Espagne, Allemagne, Mexique, USA, etc.
- Contact avec les développeurs et support de nos partenaires via TeamViewer
- Supervision de 2 membres d'équipe.

Avr 2013 - Aou 2014 3D Game Developer
Biarritz, France



FORMATION

2011 - 2013 MASTER Programmation de jeux vidéo
ENJMIN / Le CNAM, Angoulême, France

- 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

2008 - 2011 LICENCE Informatique
Université de Pau et des Pays de l'Adour, Pau, France

COMPETENCES

| | | | |
|------------|------------------|---------------|------------------|
| C# | Unity 3D | .NET | Machine Learning |
| C++ | VR / AR | Django | Tensorflow |
| Python | Game Development | Winforms | OpenCV |
| Javascript | Game Design | Bluetooth BLE | ZeroMQ |
| Java | Level Design | Android | Websockets |
| | | | Linux, Git, etc. |