



Pierre MERCY

PROGRAMMEUR VR / UNITY

CONTACT

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

EXPERTISE

- Unity3D
- Jeux vidéo
- Machine Learning
- C# et .NET
- Réalité Virtuelle
- 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.
- **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
 - 82% avis positifs, + de 100000 joueurs
- **Virtual Surf**
 - Oculus Rift DK1 + Kinect
 - Exposition permanente au musée de l'Océan de Biarritz

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis Mars 2019 R&D 3D/VR Engineer
Bordeaux, France



- Création complète d'une ferme de rendu, composée d'un ensemble de serveurs clients qui permettent, à la demande (et redimensionné selon la demande), le rendu de très haute qualité d'architecture d'intérieur, ou de mobilier, pour les plus grandes marques du secteur telles comme IKEA, Conforama, MADE, etc.
- Développement d'outils internes de R&D.

Mai 2018 - Mars 2019 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.
- Création d'une expérience VR multijoueur d'e-learning pour l'entraînement à la prise de parole en ligne.

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 **82%** de notes positives et plus de **250k** joueurs
- Présentation de mon travail à plus de 4000 joueurs à la Gamescom et à l'E3
- Création de SDK, simulations, expériences, démos techniques, d'outils sur Unity, Unreal, en C# , C++ et Python ou divers autres moteurs y compris militaires
- Installation de salles d'arcades dans 30+ pays dans le monde

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 tous les corps de métier du jeu vidéo

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.