



CONTACT

Biarritz, France

06 18 16 24 03

pierre.mercy@outlook.com

linkedin.com/in/pierremercy/

nomercy-studios.com/Portfolio/

EXPERTISE

- Unity3D
- C# et .NET
- Jeux vidéo
- Réalité Virtuelle
- Cloud Computing
- Architecture Logicielle

LANGUES

Français

Anglais

MES REALISATIONS

• Project Valkyrie (2020)

- Jeu multijoueur mélangeant combat spatial et Fast-FPS.
- Développé en 20 jours de A à Z.
- Authentification via Steam & Playfab.

• Neoblik Poker (2019)

- Cartes physiques, jeu digital
- Détection et analyse des cartes mêlant machine learning et analyse d'images.

• SAGA (2018)

- Jeu VR multijoueur d'archerie
- Présent dans + de 50 salles d'arcades.

• Acan's Call: Act 1 (2015)

- VR, HTC Vive, Oculus Rift
- 83% avis positifs, + de 250.000 joueurs

• Virtual Surf (2014)

- Expérience VR + Kinect
- Exposition permanente au musée de l'Océan de Biarritz depuis 2014.

Pierre MERCY

PROGRAMMEUR VR / UNITY

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis Mar 2019 Lead Software Developer Paris, France (Travail à distance depuis Biarritz)

- Création complète d'une ferme de rendu, composée d'un ensemble de clients serveur qui permettent, à la demande (et redimensionnement selon la demande), le rendu de très haute qualité de modèles 3D divers (architecture, mobilier, etc.)
- Travail vendu et utilisé par Walmart, Amazon, IKEA, Conforama, etc.
- Evolution fin 2020 vers Lead Developer et Supervision de 2 membres R&D.

Sep 2018 - Mar 2019 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 e-learning multijoueur VR (Edwin & Edith)
- Recruté par l'un de nos clients, **NFinite (ex-Hubstairs)**.

Sep 2014 - Mai 2018 Lead Software Developer Vienne, Autriche

- Travail sur des technologies émergentes et sur du matériel unique au monde
- Création intégrale d'une **plateforme de distribution de logiciels** comme Steam.
- Réalisation de A à Z du jeu VR "Acan's Call" pour HTC Vive et Oculus Rift: Distribué sur Steam avec **83%** 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, 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.

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.

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
Photon PUN	Playfab	Blender	Linux, Git, etc.