

Mickaël Godard

(+33) (0)6 25 52 47 49

23 avenue Aristide Briand 34 170 Castelnau-Le-Lez (FRANCE)

26 ans, Célibataire

mickael.godard@gmail.com

www.mickael-godard.com

Associate Producer

Profil

- Expertise dans le **management** d'équipes d'**ingénieurs** et de **projets techniques**.
- Connaissances pointues des **problématiques modernes de management de projets** (*méthodes agiles, équipe-projet multi-sites/multi-langues, knowledge management, génération Y...*).
- Sensibilité prononcée à la mise en place et au maintien d'un **environnement de travail viable sur le long terme**.

Expérience professionnelle

- **Ubisoft Montpellier** | *Associate Producer* | **Depuis Avril 2010**

Projet de **moteur physique** utilisé sur une dizaine de productions (*Ghost Recon : Future Soldier, Ghost Recon Online, Killer Freaks...*) supportant six plateformes (*Win32, Win64, MacOS, X360, PS3, WiiU*).

- Management d'une équipe **multi sites** (Montpellier, Kiev, Montréal)
- Utilisation de **méthodes agiles** (Scrum, TDD...)
- Management de l'évolution du build system
- Coordination avec les projets clients (Worldwide)
- Gestion des risques (turn over, priorisation des développements...)
- Développement d'un outil C# pour Perforce (Submit Assistant, normalisation des archivages)

Projet « **Rayman Origins** » (de la phase de production à la release, forte pression, environ 100 pers.)

- Coordination des ingénieurs moteur, de l'équipe QC moteur et des directeurs techniques de l'équipe de production.

- **Phoenix Interactive** | *Assistant Chef de Projet* | **Juin 2009 à Septembre 2009**

Assistant Chef de Projet sur « **Arthur et Les Minimoys : La Vengeance de Maltazard** ».

- Party Game Wii, PS3, PC.
- Suivi de projet (phase de debug, TRC/Lotcheck...), suivi localisation, contact avec l'éditeur.

Chef de Projet Localisation sur « **Alexandra Ledermann : La colline aux chevaux sauvages** ».

- Version PC – Langues : Russe, Polonais, Tchèque.

- **Unilog / Logica** | *Analyste / Développeur* | **Octobre 2007 à Septembre 2008**

Business Intelligence (Technologie : Cognos BI ; Système d'Information Décisionnel complet)

J2EE/ATG (Client : France Telecom, projet sensible, avec une composante offshore en Inde)

- **SOSIA** | *Développeur Web* | **Mars 2005 à Juin 2005**

Développement d'outils pour générer un site en html. Contraintes liées à l'existant et au référencement.

Cursus

- 2008 / 2010 : Master Gestion de Projet « Jeu vidéo et Médias Interactifs Numériques » (ENJMIN, Angoulême)
- 2007 / 2008 : Licence Professionnelle en Alternance « Assistant Chef de Projet Informatique » (Bordeaux 1)
- 2004 / 2007 : DUT « Informatique / Génie Informatique » (Bordeaux 1)
- 2004 : Bac S spécialité Mathématiques (Mention Assez Bien) (Lycée Saint Exupéry à Terrasson-La-Villedieu)

Compétences diverses

- **Langues** : Anglais (bon niveau), Allemand (scolaire)
- **Middleware** : Unity3D
- **Bureautique** : Office (Word, Excel, Powerpoint, Access, Visio...), Webwares (Google Apps, Zoho...)
- **Outils de gestion de projet** : Atlassian's JIRA (GreenHopper), MS Project, Mantis, outils de gestion de configuration (Perforce, SVN).
- **Informatique** : Programmation orientée objet (C / C++, C# / .NET, Java / J2EE, PHP, etc.), SGBDR (Oracle, SQL Server, MySQL), systèmes d'exploitation (Windows, Linux), analyse logicielle (UML, Merise).

Expérience personnelle

- **Tutorat** : Tuteur pour un groupe projet de la "Licence Professionnelle : Coordination Conception Univers Vidéoludiques" à l'Université Montpellier 3. (Janvier / Février 2011)
- **Guild Leader** : Création et gestion des événements pour une communauté de joueurs en ligne. Responsable du recrutement et de la communication interne et externe. Gestion à court, moyen et long terme. De 40 à 80 personnes. (Juillet 2005 à Décembre 2007)
- **Equitation** : Pratique à partir de l'âge de 10 ans durant 9 ans, 4 saisons en compétition, encadrement de groupes d'enfants et d'adultes de niveau débutant à intermédiaire, responsable d'écurie, soigneur, cavalier d'entraînement.

Centres d'intérêt

Cinéma, Jeux Vidéo, Ecriture, Communautés et univers virtuels.

Recommandations

Voir détails sur [LinkedIn.com](https://www.linkedin.com).