

Mickaël Godard

06 14 93 56 86 | 23 ans
96 rue de la République 33 400 Talence
mickael_godard@gmail.com

*Candidature d'admission à
l'ENJMIN
Spécialité « Chef de Projet »*

Profil

- Qualités de **communication**, écrites et orales, capable de prendre des décisions au sein d'un groupe
- Bon esprit d'analyse et de synthèse, grande capacité à la **prise de recul**
- **Rigoureux** et ouvert d'esprit, aptitude à suivre une démarche planifiée en gardant l'esprit critique

Cursus

- 2007 / 2008 : Licence Professionnelle en Alternance « Assistant Chef de Projet Informatique ».
- 2004 / 2007 : DUT « Informatique / Génie Informatique »
- 2004 : Bac S spécialité Mathématiques obtenu avec « Mention Assez Bien »

Expérience personnelle

- **Lunaris** | *Guild Leader* | *Juillet 2005 à Décembre 2007*
Création et gestion des événements. Responsable du recrutement et de la communication intérieure et extérieure. Gestion à court, moyen et long terme. De 40 à 80 personnes.
- **War Academy** | *Développeur Gameplay* | *2006*
Mod Half-life FPS stratégique à composante asynchrone (monde persistant incluant la gestion et la sauvegarde des joueurs au travers de plusieurs parties). Création et gestion des joueurs à travers une interface web.

Expérience professionnelle (hors jobs d'été/étudiants)

- **Unilog / Logica** | *Développeur Business Intelligence* | *Octobre 2007 à Septembre 2008*
- **SOSIA** | *Développeur Web* | *Mars 2005 à Juin 2005 (Stage DUT)*

Compétences diverses

- **Langues** : Anglais (bon niveau), Allemand (scolaire)
- **Bureautique** : Maîtrise de la suite Office (Word, Excel, Powerpoint, Access, Visio...)
- **Gestion de projet** : Connaissances d'outils (Gantt, PERT, WBS...) et de logiciels traditionnels (MS Project, SVN, Mantis). Notions de conduite de projets via les méthodes agiles (SCRUM).
- **Modélisation** : UML, Merise
- **Informatique** : Programmation orientée objet (C / C++, C# / .NET, Java / J2EE, PHP, etc.), SGBDR (Oracle, SQL Server, MySQL), systèmes d'exploitation (Windows, Linux).

Centres d'intérêt

- Co-auteur du game treatment de "Ultimate Leagues Online", MMORPG futuriste, économique et sportif.
- Traduction de « Rethinking the MMO », article de Neil Sorens paru sur Gamasutra.com.
- Communautés et univers virtuels.
- Cinéma / Ecriture / Littérature scientifique traitant des média et de la technologie.
- Equitation : pratique depuis l'âge de 10 ans, 4 saisons en compétition, encadrement de groupes d'enfants et d'adultes de niveau débutant à intermédiaire, responsable d'écurie, soigneur.

