

Mickaël Godard

(+33) 06 14 93 56 86 | 24 ans
6 Allée des Lavognes 34 170 Castelnau-Le-Lez (FRANCE)
mickael.godard@gmail.com
www.mickael-godard.com

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

Expérience professionnelle

- Ubisoft Montpellier (Tiwak) | **Associate Producer** | Avril 2010 à Septembre 2010
Associate Producer. NDA.
- 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...
Responsable Post Mortem.
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 ; Clients : France Sécurité, SNPE (Système d'Information Décisionnel complet))
J2EE (Framework ATG ; Client : France Telecom, projet à forte pression, avec une composante offshore indienne)*
- SOSIA | **Développeur Web** | Mars 2005 à Juin 2005
Développement d'outils pour générer un site en html. Prise en compte de l'existant et des contraintes de référencement

Cursus

- 2008 / 2010 : **Master « Jeu vidéo et Médias Interactifs Numériques » (Chef de Projet).**
- 2007 / 2008 : Licence Professionnelle en Alternance « Assistant Chef de Projet Informatique » .
- 2004 / 2007 : DUT « Informatique / Génie Informatique ».
- 2004 : Bac S spécialité Mathématiques (Mention Assez Bien).

Projets « ENJMIN »

- 2009-2010 : Chef de Projet sur « **Géant** ». Projet de fin d'études. Jeu en 3D dans lequel le joueur manipule les structures de la ville (pont, immeuble...).
6 mois. **10 personnes**. Technologie : **Unity3D**.
- 2009 : Chef de Projet sur « **Vertige** ». Jeu de plateforme en 3D avec un gameplay déphasé.
3 mois. **7 personnes**. Technologie : **Unity3D**.
- 2009 : Chef de Projet sur « **The Pub** ». Jeu de combat en 2D avec une partie du gameplay à la voix.
3 mois. **7 personnes**. Technologie : **XNA**. Création d'un stick arcade.



Compétences diverses

- **Langues** : Anglais (bon niveau), Allemand (scolaire)
- **Bureautique** : Office (Word, Excel, Powerpoint, Access, Visio...), Webwares (Google Apps, Zoho...)
- **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, Lean).
- **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).
- **Middleware** : Unity3D

Expérience personnelle

- Fishing Cactus | *Game/Level Designer* | *Octobre 2008*
Travaux de game design et level design en télétravail sur un concept de casual gaming pour le studio indépendant « Fishing Cactus ».
- ENJMIN Promotion 2008-2010 | *Coordinateur* | *Depuis Octobre 2008*
Responsable coordination administration/étudiants, coordination enseignants/étudiants, coordination des projets « initiatives étudiants ». Représentation de l'école lors de manifestations.
- Lunarix | *Guild Leader* | *Juillet 2005 à Décembre 2007*
Création et gestion des événements. Responsable du recrutement et de la communication interne et externe. 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.

Centres d'intérêt

- Communautés et univers virtuels.
- Cinéma / Ecriture / Littérature scientifique traitant des média et de la technologie.
- 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.

Présence Web

- **Site personnel** : <http://www.mickael-godard.com>
- <http://www.linkedin.com/in/mickaelgodard>

