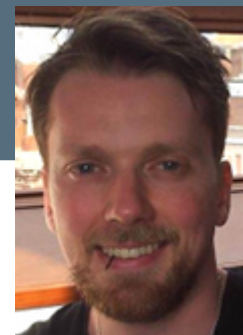


# Fabrice Bacquart



57 rue Carnot, Faches Thumesnil 59155 France  
[www.fabricebacquart.info](http://www.fabricebacquart.info) - [fabrice.bacquart@gmail.com](mailto:fabrice.bacquart@gmail.com)  
(+33) 6 15 22 15 52

## FORCES & ATOUPS

Game Design, C#, Unity,  
C++, C, ActionScript,  
OpenGL, OGRE3D, portages  
Nintendo Switch et Mobile,  
IA, Programmation  
Gameplay, Php & MySQL

## FORMATION

2009-2012 Epitech  
Bachelor's Degree

2007-2009 IUT A V.Ascq  
DUT Informatique

2006 DAEU A

PRIX et distinctions

2022 - Aide à l'écriture  
CNC

2010 - Coup de coeur TV  
Paint, E-magiciens

## DETAILS

Loisirs :  
Jeux vidéo, lecture,  
cinéma, jeux de rôle, jeux  
de société, ski, cyclisme

Langues:  
Français (natif)  
Anglais (score Toeic 930)  
Espagnol (scolaire)

## Expérience

Octobre 2023 à  
Mars 2024

### Développeur Unity freelance

Avril à Octobre  
2023

### Développeur Unity VR/AR

*HommAR - Valenciennes, France*

Création d'expériences de réalité virtuelle et réalité  
augmentée sous Unity avec Meta Quest 2 et Microsoft  
Hololens.

Janvier à Mars  
2023

### Game Designer

*Centre National du Cinema - France*

Ecriture d'une bible de développement pour un jeu de type  
Action RPG dans un univers médiéval fantastique à la  
française (Titan Ex Machina).

Janvier à  
Décembre 2022

### Développeur Unity / Game Designer

*Deus Marmota - Tourcoing, France*

Evolution d'un jeu narratif : design de minijeux amusants,  
programmation et intégration dans le plugin Unity  
« Naninovel ».

Amélioration et ajout de fonctionnalités (système de carte,  
journal d'expérience, galerie d'images, etc.)

Avril à Juillet  
2021

### Développeur Unity / Portage Nintendo Switch

*2054 - Tourcoing, France*

Portage et optimisation d'un jeu PC (Unity / Adventure  
Creator / C#) : [The Sundew](#) sur la Nintendo Switch.

Adaptation des contrôles aux spécificités de la console.  
Modification du plugin Adventure Creator pour le portage  
(contrôles, système de sauvegarde et options de jeu).

2019 - 2021

### Consultant Game Design

*2054 - Tourcoing, France*

Identification et résolution de problèmes de Game Design  
et de fluidité dans un jeu point'n'click en pixel art.

Logique d'énigmes et de casse-têtes s'intégrant dans le  
scénario, storyboards de scènes clé.

2013 - 2021

## **Développeur / Game Designer**

*Augmented Irreality – Faches Thumesnil, France*

Design et développement d'un jeu ActionScript / Adobe Air pour PC et Mac : [DreadStar: The Quest for Revenge](#).

Création d'un éditeur de niveaux et d'un éditeur de mouvements, mises à jour, maintenance et marketing.

Prestations de service en Game Design / Programmation pour d'autres sociétés.

Juillet à  
Décembre 2010

## **Développeur / Game Designer stagiaire**

*3Dduo – Lille, France*

Design et développement d'un jeu Flash/ActionScript 3.0 basé sur le MMORPG Leelh et au gameplay similaire au jeu à succès Canabalt.

Septembre 2002  
à Septembre  
2005

## **Fondateur / Gérant**

*La Taverne des Gobelins – Lille, France*

Gestion du cyber café, administration du système réseau et informatique, gestion du personnel et des événements, animation du cyber café.