



FRANÇOIS BEAUMER

DÉVELOPPEUR UNITY

CONTACT



06 19 76 40 54



francois.beaumer@epitech.eu



[beaumerf.github.io](https://github.com/beaumerf)

INFORMATIONS

29 ans
Permis B
55 rue diderot
94300 Vincennes

CENTRES D'INTÉRÊTS



Voyage
Corée du Sud, USA...

Sport

Course à pied, badminton...



Jeu vidéo
Action-aventure, Tactical RPG...



ÉTUDES

2015 - 2020 **Epitech, Paris**

BAC+5, EXPERT EN TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

2019 - 2020 **Université de Haute Alsace, Mulhouse**

MASTER 2, GESTION DE PROJET

2018 - 2019 **Keimyung University, Daegu (Corée)**

DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO

2018 **HEC Paris, Jouy-En-Josas**

CONSEIL, DIGITAL TRANSFORMATION CERTIFICATE, ENTREPRENEURIAT



EXPÉRIENCES

Entrepreneur

Juin 2024 - Aujourd'hui

Développement Unity / Flutter de jeux sur mobile et montage de publicités.
Monétisation et gestion de la relation studio/éditeur. [Kawak Games](#)

Exemples de jeux :

- Leaf Blower 3D
- Runner vs Giants
- Seat Draw

Marketing Developer

Juin 2022 - Juin 2024

Développement Unity de jeux et montage vidéo des publicités
chez [Voodoo](#).

Exemples de jeux :

- Mob Control
- Block Jam 3D
- Paper.io 2

Project Coordinator

Septembre 2021 - Mars 2022

Gestion de projet, plus particulièrement des teams Narratives, Réalisation
et World sur Skull & Bones au sein du studio [Ubisoft Paris](#), à Montreuil.

Coordination d'équipes de développement en France et à
Singapour. Mise en place de process entre les différents studios.

Producer Assistant

Septembre 2020 - Décembre 2020

Gestion de projet, plus particulièrement des teams Engine, Art et Level
Design sur Wild Arena au sein du studio [Ubisoft Paris Mobile](#), à Montreuil.
Coordination des différents studios, leads, équipes et outsourcers.
Mise en place de Scrum. Animation de rituels et de réunions.



COMPÉTENCES

Game Production

- Unity/C#
- C++
- Game Design
- Modélisation 3D
- Animation 2D/3D
- Montage Vidéo

Outils

- Visual Studio
- Git
- Jira
- Office 365
- Confluence
- Blender
- Inkscape

Langues

- Français (natif)
- Anglais (fluent)