



FRANÇOIS BEAUMER

DÉVELOPPEUR UNITY

CONTACT



06 19 76 40 54

francois.beaumer@epitech.eu

beaumerf.github.io

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 (fluente)