

Ruiz Diez Axel

Portefeuille: <https://ruizdiezaxel.wixsite.com/portfolio>

+ (33) 07 67 79 80 42
32 ans
38 avenue Victor Hugo,
bâtiment B, appartement 9,
75116 Paris
ruizdiez.axel@gmail.com

EXPÉRIENCE

Analyste Assurance qualité

Sporty Peppers : 2025 - aujourd'hui

Far Cry V - Bug Tracker, Ubisoft Montréal, 2016-2017 :

- Définition des processus de qualité.
- Assurer le bon fonctionnement des pipelines de production.
- Echange avec les équipes de développement et la production pour définir les objectifs afin de réduire les pertes de ressources et de respecter le cahier des charges.
- Rédaction, planification et exécution des plans de test.
- Émission de rapports sur l'état (stabilité, jouabilité, etc.) des différentes builds à chaque nouvelle itération et sur chaque appareil (PC, Xbox One, PS4, Mobile).
- Assurer la régression des bugs précédents via divers outils (Jira/YouTrack)

Chargé de rayon / Data Manager :

Monoprix CNIT, La Défense 2024-2025 :

- Assurer la fiabilité des stocks du magasin.
- Définition, archivage, et mise en œuvre des plans d'actions.
- Contrôles des stocks et mise en place de planogrammes.

Conception de niveaux de jeu

Biomydra - Campus de production A.D.N, Montréal, 2016 :

- Réalisation, production et publication sur Steam du jeu Biomydra, avec une équipe de 23 personnes, en 3 mois.
- Game Design des différentes mécaniques, ingrédients et métriques.
- Conceptualisation (LDD) et Greyboxing du niveau 3.
- Gestion de la caméra et de l'éclairage.
- Intégration et Scripting de divers ingrédients et mécaniques.

FORMATION

Cnam, Angoulême — Jeu vidéo-Bachelor.

Premier trimestre 2020-2021

- Programmation C#
- Introduction à Blender
- Conception sonore

Campus A.D.N, Montréal — Conception des niveaux de jeu

2016-2017

- Diplôme de spécialisation en Level Design.
- Programmation/Script C#.
- Conception de jeux.

UQAM, Montréal — Programmation Java

Trimestre d'automne 2015.

- Cours de programmation de base en Java.
- Cours de Mathématiques, Logique, Economie.

EPITECH, Bordeaux — Programmation.

2012-2014

- C, programmation SQL.

Autre

Opérateur de ligne :

-Upsa, Agen, hiver 2018-2019.

Employé en libre-service :

-Rachel Berri, Montréal, première moitié de 2014.

-Carrefour City, Paris, été 2013.

-Auchan, Bordeaux, premier semestre 2012.

PROJETS PERSONNELS

Madz Hostel, Conception de jeux.

2024

-Définition du scope du projet.

-Définition du gameplay et des mécaniques de jeu.

- Mise en place d'un wiki.

- Conception et réalisation sonore.

- Blueprints programming.

Game Jams :

En Dieu nous poussons, Global Game Jam, Montréal — Level Design, Game Design.

-Définition du gameplay et des mécaniques de jeu.

-Définition du périmètre du projet.

-Gestion des programmeurs pour assurer la cohérence du projet et sa faisabilité.

-Conception de niveau de l'aire de jeu.

-Scripting du système de menu/interface.

-Intégration d'éléments de gameplay, d'animation et de son.

Acte d'amour, Global Game Jam, Montréal — Conception de niveaux, conception de jeux.

-Définition du gameplay et des mécaniques de jeu.

-Définition du périmètre du projet.

-Level Design de deux niveaux sur quatre.

-Assurer la cohérence entre les niveaux.

-Intégration d'éléments de gameplay, d'animation et de son.

D'autres projets sont disponibles sur mon portfolio :

- <https://ruizdiezaxel.wixsite.com/portfolio>

COMPÉTENCES

Programmation : C#,

Programmation visuelle, Blueprints.

Rédaction de documents de conception de jeu / documents de conception de niveau.

Prototypage de jeux

Maîtrise d'Unity et d'Unreal Engine.

Notions de Godot.

Résolution de problèmes.

Capacité à travailler en équipe.

Assurance Qualité, connaissance de JIRA.

Connaissance de diverses solutions/logiciel : P4V, Notion, 3DS Max, Photoshop, Suite Office...

Connaissances de base en animation et modélisation.

LANGUES

Français (langue maternelle)
Anglais. (courant).