

# Ruiz Diez Axel

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

(33) 07 67 79 80 42

31 ans

38 ave. Victor Hugo, Bâtiment

B, apt. 9, 75116 Paris

Permis B

[ruizdiez.axel@gmail.com](mailto:ruizdiez.axel@gmail.com)

## EXPÉRIENCE

### Data Manager :

*Monoprix CNIT, La Défense 2024 à aujourd'hui:*

- S'assurer de la fiabilité des stocks du magasin.
- Identifier les problèmes et travailler avec les différents collaborateurs pour les résoudre.
- Archivage, définition et mise en application des plans d'actions.
- Contrôles des inventaires.

### Quality Assurance

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

-Emission de rapports sur l'état (stabilité, jouabilité...) du build à chaque nouvelle itération et sur chaque appareil (PC, Xbox One, PS4).

-S'assurer de la régression des bugs précédents et rentrer les nouveaux sur JIRA.

-Effectuer certaines séquences spécifiques afin de s'assurer du bon fonctionnement des pipelines de production

-Communication avec les équipes de développement, et mise en place d'objectifs afin de réduire les pertes de ressources lors de problèmes divers. (Réunion, Deadlines, Milestones ...)

### Design de niveau de jeu

*Biomydra - Production Campus 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 à l'aide d'un wiki.

-Conceptualisation (LDD) et Greyboxing du niveau 3.

-Introduction de huit nouveaux ingrédients.

-Gestion des caméras à l'aide de triggers (Box, event).

-Gestion de l'éclairage.

-Création de puzzles/énigmes à l'aide de divers ingrédients/mécaniques.

-Création de zones de combats, d'arènes et de puzzle

## FORMATION

### **Cnam, Angoulême — License Informatique orientée jeu vidéo.**

Premier trimestre 2020-2021

- Programmation C#
- Introduction Blender
- Conception Sonore

### **Campus A.D.N, Montréal — Design de Niveau de jeu**

2016

-Diplôme de spécialisation en Level Design.

-Programmation/Scripting C#.

-Game Design.

### **UQAM, Montréal — Programmation Java**

Trimestre automne 2015.

-Cours de programmation basique en Java.

-Cours de Mathématique, Logique, Economie.

### **EPITECH, Bordeaux — Programmation.**

2012-2014

-Programmation C, SQL.

## Autre

### Opérateur de ligne :

-Upsa, Agen, hiver 2018-2019.

### Employe libre service :

-Rachel Berri , Montréal, premier semestre 2014.

-Carrefour City, Paris, été 2013.

-Auchan, Bordeaux, premier semestre 2012.

## PROJETS PERSONNELS

### **Madz Hostel, Game Design.**

2024

-Définition du gameplay et des mécaniques du jeu.

-Définition du scope du projet.

- Sound Design and implementation

- Node Programming

**Game Jams**(Réalisation d'un jeu en 48h avec des contraintes spécifiques.) :

### **In God We Thrust, Global Game Jam, Montreal — Level Design, Game Design.**

-Définition du gameplay et des mécaniques du jeu.

-Définition du scope du projet.

-Gestion des programmeurs afin de s'assurer de la cohérence du projet et de sa faisabilité.

-Level Design de l'aire de jeu.

-Scripting du système de menu/interface.

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

### **Act Of Love, Global Game Jam, Montreal — Level Design, Game Design.**

-Définition du gameplay et des mécaniques du jeu.

-Définition du scope du projet.

-Level Design de deux niveaux sur quatre.

-Assurer la cohérence entre les niveaux.

-Intégration des 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 Game Design Documents / Level Design Documents.

Design de niveau de jeu.

Design de Mission-World.

Maîtrise de Unity et Unreal Engine.

Capacité à travailler en équipe.

Assurance Qualité, connaissance de JIRA.

Connaissance de divers logiciels : 3DS Max, Photoshop, Suite Office...

Connaissances basiques en animation et modélisation.

## LANGUES

Français (natif)

Anglais. (fluent).