

Hervé Schneider 34 ans

Mobile: 06 22 79 01 77

Email: creative.schneider@gmail.com

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2017 - 2019

QA DevTest,

Ubisoft Montpellier

Dev Test Progression sur AAA : Ghost Recon Breakpoint

Accompagnement et contrôle de qualité sur tout le Scope "Progression" du jeu (aspect "RPG")

Création de plans de tests sur Test Rails, entré et suivi de bug JIRA, rédaction de rapports réguliers, optimisation du flow de test avec les Gameplay Programmers, accompagnement et support des équipes de QA de Bucarest.

2016 - 2017

CO-FONDATEUR,

Game Campus

Création d'un espace de coliving pour développeurs de jeux-vidéo à Montpellier.

2015

RESPONSABLE,

Restaurant "Purple Beach"

Gestion des stocks, de la caisse, accueil des clients, service à table et au Bar, management de l'équipe, ouverture et fermeture.

2011 - 2015

ENTREPRENEUR,

Lecabinetmotion.com

Gestion, Prospection, Vente et Production de prestations visuelles et de sites internet.

2011

DÉMONSTRATEUR LG,

Impact

Démonstration et information sur nouveau modèle de TV 3D tactile

2009 - 2011

GRAPHISTE 2D/3D,

Bulkypix

Concept Art, Charadesign, Animation 2D/3D, Modélisation 3DLowpoly, UI Design, Commercial Assets, Pixel-Art. Plus de 10 jeux shippé sur iOS/android/DS.

2009

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE,

Lilipouce.com

Création d'une collection de stickers muraux

2009

TESTEUR RÉDACTEUR,

Tomsgames.fr

Test et Preview de jeux vidéo. Reportage et interview. Entretien de la base de donnée.

2006 - 2008

SERVEUR,

Hippopotamus Daumesnil

Accueil client, service à table, encaissement et bar

LOGICIELS

- **Langages:** Python, Html/Css , Javascript, SQL
- **Intelligence artificielle:** Keras, ScikitLearn
- **Data:** Numpy, Pandas, Matplotlib, Seaborn, Tableau
- **Création visuelle:** Suite Adobe Creative Cloud, Blender 2.8, Magika Voxel, Clip Studio
- **Game Engine:** Construct 2&3, Unreal Engine 4
- **Bureautique:** Word, Excel, PowerPoint
- **Gestion de projet:** Confluence, JIRA

FORMATION

2020-2022

DEVELOPPEUR D'APPLICATION EN INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Academy IBM by Needdemand, Montpellier

2008 - 2011

GAME ART (Bac+4)

Institut supérieur d'art digital (ISART), Paris

2006 - 2007

DESSIN ACADÉMIQUE ET BANDE DESSINÉE

École Jean Trubert, Antony

2005 - 2006

BTS COMMERCE INTERNATIONAL

Lycée international de Sèvres, Sèvres

2005

BAC STT ACTION COMMUNICATION COMMERCIALE

Lycée international de Sèvres, Sèvres

2005

BAFA

Clavim, Issy-les-Moulineaux

LANGUES

- **Anglais :** Courant
- **Japonais :** Notions +
- **Allemand :** Notions

CENTRES D'INTÉRÊTS

- **Conception de jeux-vidéo, Game Jam**
- **Dessin : Art Digital, dessin académique, bande dessinée**
- **Chant**
- **Nouvelles technologies**