

QUANG-MINH DANG

Basé en FRANCE

job@quangminhdang.fr

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/dakwamine>

COMPÉTENCES

Langues

- Français langue maternelle
- Anglais technique, écrit et parlé

Technique

- Code :
 - o actuel : PHP, HTML, CSS, Javascript
 - o par le passé : C, C++, C#, Java / Android
- CMS : Drupal 8+
- Multimedia : Adobe Photoshop, Illustrator
- Gestion de versions : Git

Autres informations

- Permis de conduire (automobile)

EXPERIENCES

Développeur Drupal, Eurelis

10/03/2017 — 07/10/2017

Courbevoie, FRANCE

- Développement de modules custom autour du CMS Drupal 8, configuration multi sites : us.distributors.bostik, sader.fr
- Développement d'un site de parrainage pour Direct Energie, Symfony 3

Testeur QA, Nvizzio Creations

18/01/2016 — 30/03/2016

Montréal (Québec), CANADA

- Testeur à temps plein sur *RollerCoaster Tycoon World*
- Testeur de développement sur des fonctionnalités spécifiques telles que l'intégration du Steam Workshop et le système de construction des rollercoasters
- Test QA général sur les autres aspects du jeu : AI, interface, outils de terrain, etc.

Développeur principal, Blue Pill

28/02/2012 — 30/10/2015

Paris, FRANCE

- Développement d'applications interactives et de jeux vidéo sous Unity (C#) et cocos2D-x pour iOS, Android et PC
- Direction artistique, musique, sonorisation, ergonomie interfaces et jouabilité, level design, tests fonctionnels, création du trailer et publication de *Bit Bit Love*, un jeu de réflexion sur Android :
 - o Trailer : <https://www.youtube.com/watch?v=A1JLPPnaqDw>

Développeur, Multidist

26/10/2010 — 25/02/2011

Viry-Châtillon, FRANCE

- Assistance au développement de sites internet de technologies PHP 5, MySQL, Javascript, CSS
- Veille technologique

Développeur, Serious Factory

02/03/2009 — 23/09/2010

Boulogne-Billancourt, FRANCE

- Développement d'applications 3d temps réel grâce au middleware 3DVIA Virtools
- Gestion et développement d'un projet de R&D pour Renault portant sur la virtualisation d'un mannequin dans une application en 3D temps-réel, comprenant une gestion de l'animation faciale (émotions et langage) et corporelle
- Assistance au développement de nombreux projets de serious game et d'advergame (jeu à but publicitaire) ainsi que sur le projet phare de l'entreprise

Level Designer, LOAD Inc.

17/03/2008 — 29/08/2008

Paris, FRANCE

- Conception et réalisation des tracés du jeu vidéo de course de voitures radiocommandées *Things On Wheels* sorti sur la plateforme arcade XBOX360
- Participation au debug du jeu : tests fonctionnels, ergonomiques, localisation

Testeur, Visiware

Juillet 2007 — Août 2007

Sèvres, FRANCE

- Test de jeux vidéo sur téléphones portables

Testeur, White Birds Productions

Février 2007 — Mai 2007

Joinville-le-Pont, FRANCE

- Tests fonctionnels, ergonomiques et de localisation sur le jeu vidéo *L'île Noyée* sur PC

Testeur, White Birds Productions

Août 2006 — Septembre 2006

Joinville-le-Pont, FRANCE

- Tests fonctionnels, ergonomiques et de localisation en lien direct avec le game designer, l'équipe de programmation et le chef de projet sur le jeu vidéo *Martine à la Montagne* sur PC

Testeur QA, Nevrax

Février 2006 — Août 2006

Paris, FRANCE

- Test QA du MMORPG *The Saga of Ryzom* (jeu online) et de l'extension de jeu *Ryzom Ring*

FORMATIONS

Trained People

Janvier 2017 — Avril 2017

Courbevoie, FRANCE

- Formation intensive sur Drupal 8 : administration, configuration, sécurité et développement de sites Drupal 8

ISART Digital

2005 — 2008

Paris, FRANCE

- Diplôme de Game Designer : Titre de Game Designer, EQF niveau 6 / FR code NSF 320v
- Formation incluant également une formation aux méthodes de level design, de développement et prototypage de projets de jeux vidéo sur 3DVIA Virtools, sensibilisation aux différents corps de métier du secteur du jeu vidéo
- Formation en Web-Print — Infographie 2D

Lycée Évariste Galois

2005

Noisy-le-Grand, FRANCE

- Baccalauréat Sciences et Technologies Industrielles, génie électrotechnique, mention Bien