



+33 6 52 42 43 43



noah@mazard.dev



[noah.mazard.dev](https://noah.mazard.dev)



Strasbourg, France.  
Mobile en France  
ou en Télétravail.

## Compétences

### Langues

- Français : C2 (Natif)
- Anglais : B2

### Moteurs de Jeu / Framework

- Unreal Engine : C++
- SFML : C / C++
- Unity : C#
- Flutter : Dart

### Autres Logiciels

- Visual Studio, Rider
- Perforce, UGS, SVN, Git
- Horde, Teamcity
- Jira, Youtrack, Trello, HacknPlan
- Confluence / Miro
- Ansible, Grafana, Prometheus
- Wwise, Fmod

### Domaine de Programmation

- Gameplay
- Outils
- Shader
- Automatisations
- Réseau

### Compétences personnelles

- Soif d'apprendre
- M'adapte rapidement
- Autonome
- Bonne mémoire

## Loisirs

- Jeux vidéo
- Animation japonaise
- Musique
- Escalade

# Noah Mazard

## Programmeur Jeux Vidéo

## Expériences

Novembre 2025, Avril 2026 - Freelance

### Freelance - Programmeur Unreal Engine

Unreal Engine 5, C++ / Blueprint, Vertical Slice, Prototypage  
Développement d'une vertical slice d'un JRPG non-annoncé.

- Système de combat basé sur le Gameplay Ability System.
- Systèmes de dialogues intégrés aux cinématiques.
- Développement des UI basé sur Common UI.
- Développement d'outils in editor pour les designers.

Aout 2023, Aout 2025- Jumbo Mana - Strasbourg

### Jumbo Mana - Programmeur Unreal Engine

Unreal Engine 5, C++ / Blueprint, IA Générative, MetaHuman

Seul développeur travaillant sur Unreal Engine du Studio, en collaboration avec 2 artistes des chercheurs en IA.

- Développement de l'intégralité du jeu vidéo Felon-E. Gameplay, UI, SFX, Cinématiques, Localisation, Outils.
- Intégration de l'IA Générative de Jumbo Mana via une API REST et création de plugin pour le réutiliser dans tous les projets.
- Développement d'outils pour faciliter l'import d'animation et automatiser la localisation des cinématiques.
- Développement d'application MetaHuman interactifs pour bornes tactiles. (Van Gogh, Rimbaud, Napoleon, et 5 autres)
- Développement d'un configurateur de personnage MetaHuman avec Mutable.
- Mise en place de Perforce avec UGS et CI avec Horde.
- Migration du moteur pour intégrer les nouvelles technologies fournis par Epic.

Rôles annexes : DevOps et développement mobile.

- Automatisation de déploiement sur bornes et suivi de métriques avec Ansible, Prometheus et Grafana.
- Développement d'Arkanopolis, une Application Mobile avec Flutter.

### Game Jams - Ludum Dare

Unreal Engine 5, C++ / Blueprint - Divers projets

Participation régulière à des jams 48-72h en équipe réduite.

Permet d'expérimenter de nouveaux domaines comme :

- Génération Procédurale (PCG / Voxels)
- Nettoyage de surface (Matériaux dynamiques)
- Jeu en 2.5D, Mini-jeux 2D

Octobre 2022, Mai 2023 - Creajeux - Nîmes

### Gobo's Arena - Lead Programmeur - Etudiant

Unreal Engine 5, C++ / Blueprint - PvP Multi-joueur en Réseau

- Contrôleur de personnage et caméras top down.
- Système de combat avec compétences.
- Mise en place d'interfaces utilisateur.
- Intégration de modèle 3D, Animations et SFX.

## Formations

2020 à 2023

### Formation de Programmeur Jeux Vidéo (RNCP 6, Bac+4)

Creajeux, Nîmes