

Benjamin HAMON

work@benjaminhamon.com
developer.benjaminhamon.com

EPITA, ingénieur en informatique
10 ans dans le développement de jeux vidéo

Ingénieur Logiciel

Expérience Professionnelle

AMPLITUDE STUDIOS – DevOps

Paris, novembre 2019 à juin 2023

Travail sur Humankind et Endless Dungeon, pour Windows, PlayStation, Xbox et Stadia
Mise à jour de l'intégration continue, avec Python, GitLab-CI et Unity3D
Développement d'outils internes pour la production de jeux vidéo, avec Python, C# et ASP.NET Core

DONTNOD ENTERTAINMENT – DevOps

Paris, mai 2017 à août 2019

Travail sur Vampyr, Life is Strange 2 et Tell Me Why, pour PC, PlayStation 4 et Xbox One
Mise à jour du service et des outils de build avec Python, Buildbot et Unreal Engine
Développement d'outils internes pour la production de jeux vidéo, avec Python, C# et WPF
Administration des serveurs internes et mise en place de la gestion de configuration avec Ansible

KOBOJO – DevOps

Paris, mai 2014 à mai 2017

Travail sur Zodiac Orcanon Odyssey et Primal Legends, pour iOS, Android et Facebook
Développement framework, outils et services web en C#
Développement d'un système de matchmaking et multijoueur en NodeJS et C++
Mise en place de l'intégration continue avec Jenkins et Bash
Mise en place des environnements AWS pour les sorties des jeux

FRENZOO – Développeur Jeux Vidéo (stage)

Hong Kong, août 2013 à janvier 2014

Travail sur un jeu mobile de casino, pour la franchise Me Girl, pour Android et iOS
Développement du jeu en C# et avec Unity3D

Formation

EPITA

Paris, 2009 à 2013

Diplôme d'ingénieur en informatique
Majeure Multimédia et Technologies de l'Information

Compétences

Programmation: C#, C++, JavaScript, Python

Administration des systèmes: Ansible, AWS, Linux, Windows

Développement jeux vidéo: Epic, PlayStation, Steam, Unity3D, Unreal Engine, Xbox

Développement web: ASP.NET, Flask, HTML/CSS/JS

Bases de données: MongoDB, MySQL, PostgreSQL, Redis, SQL Server

Français (langue maternelle), Anglais (courant)