



CHEF DE PROJET

MATTÉO GOMEZ

CONTACTS

- 📍 30 Rue Leriche, 75015 Paris
- ☎ +33.6.25.52.03.51
- ✉ matteo.gomez13@gmail.com
- in [/mattéo-gomez](https://www.linkedin.com/in/mattéo-gomez)
- 📁 [Portfolio](#)

COMPÉTENCES

Hardskills :

- Gestion de projet.
- Organisation et planification.
- Gestion budgétaire.
- Créativité et brainstorming.
- Logiciels : Jira, Trello, Miro, Excel, Powerpoint, Photoshop, Canva.

Softskills:

- Aisance relationnelle et orale.
- Organisation et rigueur.
- Curiosité & leadership.

Méthodes de production :

- Agile, SCRUM, Waterfall.
- Sprint Planing, Reporting & Burndown Chart.
- Risk Plan & Cutting Plan.

LANGUES

- Anglais : compétence professionnelle B2 (TOEIC 915/990)

CENTRES D'INTÉRÊT

- Jeux-Vidéo & JDR sur table : DnD, Baldur's Gate 3, Humankind.
- Raid/Guild Leader sur World of Warcraft : Gestion d'un groupe de 40 personnes.
- Sports : Musculation, randonnées.
- Culture : Guitariste, dessin.

PROJETS

Chef de projet – Jeu-vidéo de fin d'études : "Candle Knight"

SEP 2024 - JUN 2025

- **Contexte** : Hack'n'Slash développé sous Unreal Engine 5 par une équipe de 18 personnes (Game Programmers, Game Designers, Game Artists, Sound Designers, marketing).
- **Missions** :
 - Organisation et planification globale du projet.
 - Coordination des équipes multidisciplinaires.
 - Gestion du backlog, des sprints et des risques.
 - Création et suivi du plan de découpage (cutting plan) et des rapports réguliers.
- **Outils** : Jira, Unreal, Excel, Powerpoint, Miro, Canva.

Chef de projet, Game Designer – Jeu-vidéo : "Arasinda"

JAN 2024 - AVR 2024

- **Contexte** : Jeu plateforme-action développé sous Unity par une équipe de 8 développeurs (différents corps de métiers).
- **Missions** :
 - Gestion de la pipeline de production.
 - Planification des sessions QA et gestion des retours.
 - Suivi des tâches sur Trello.
- **Outils** : Unity, Trello, Powerpoint, Photoshop, Canva.

Game Designer – Jeu de Plateau "Draculoot"

NOV 2023 - MAI 2024

- **Contexte** : Jeu compétitif et d'exploration collaboratif, développé avec 6 Game Designers et 5 Game Artists.
- **Missions** :
 - Prototypage et équilibrage des mécaniques de jeu.
 - Organisation des playtests et gestion des retours.
- **Reconnaissance** : Prix du Jury, ISART 2024.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Conseiller Commercial en CDI, MAIF

JAN 2022 - SEP 2023

- Mise en œuvre de techniques commerciales.
- Expertise en assurance & conseil client.
- Objectif de onze contrats d'assurance par jour.

FORMATIONS

Mastère 2 Producer / Manager en stratégie créative

ISART Digital Paris, 2024-2025

Bachelor 1 en Game Design

ISART Digital Paris, 2023-2024

Master 1 de Droit des Affaires

Aix-Marseille Université, 2020-2021

Licence de Droit, mention Droit Privé

Aix-Marseille Université, 2017-2020