

Quentin PRUDHOMMEAUX

www.quentinprudhommeaux.com

CHEF DE PROJET DIGITAL

PROFIL & OBJECTIFS

Fort de mes 8 ans d'expérience dans la maquette 3D à usage promotionnel, je dispose des connaissances techniques me permettant d'anticiper les contraintes et les problématiques d'un projet complet, ce qui me permet d'en fluidifier la production. Chef de projet confirmé, autonome et dynamique, capable d'analyser et de comprendre les enjeux clients, de créer et de mettre en place des solutions adaptées, de pérenniser la relation client, de rédiger des tableaux de bord et plannings, de gérer des ressources, de maîtriser les coûts et les échéances liés à la réalisation de projets.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

VECTUEL : janvier 2012 à janvier 2020 (8 ans)

Chef de projet de janvier 2019 à janvier 2020 (1 an)

En charge de la gestion client, animation des équipes de production et suivi de production des contenus digitaux tel que les maquettes 3D, films HD, perspectives HD, visites 360, site internet. Ces produits servant de supports à la décision et à la promotion dans les secteurs de l'architecture, de l'urbanisme, de l'industrie et des transports, pour le compte de différents clients publiques et privés, tels que : **La Société du Grand Paris, le Comité d'Organisation des JO 2024, Vinci, Bouygues Immobilier, Sogeprom, Icade, Altarea-Cogedim, Spirit, Lazard...**

Infographiste 3D de janvier 2012 à décembre 2018 (7 ans)

Je suis affecté à la réalisation de maquettes 3D et de films 3D temps réels. Mes différentes tâches sont la modélisation, la création de textures, l'optimisation, l'intégration d'assets dans le moteur 3D, la gestion de l'éclairage, la création de l'interface, puis l'amélioration en fonction des feedbacks utilisateurs. Je suis notamment en charge de la réalisation, de la maintenance et de l'enrichissement de la maquette 3D du futur Grand Paris Express.

ELMANA : Octobre - Décembre 2010 (stage de 6 mois)

Animateur 3D pour une série animée.

XP SIMULATION : Juin - Août 2009 (stage de 3 mois)

Modeleur, textureur et animateur 3D sur l'aérodrome de Toussus-le-Noble. Réalisation d'aéroports en 3D et enrichissement de la plateforme de simulation et d'entraînement au pilotage fonctionnant sous Flight Simulator.

QUIKSILVER : Janvier - Mars 2009 (stage de 3 mois)

Conception et réalisation d'un prototype de masque de snow-board pro-model pour le snowboarder TRAVIS RICE.

FORMATION

2010 / 2011 :

MASTER 2 Jeu Vidéo Animation, mention «félicitations du jury» à CREAPOLE ESDI, école de création management, avec le projet de jeu vidéo 3D «**BROKEN EARTH**»
Prix de la Communication CREAPOLE 2011.

2008 / 2009 :

CERTIFICAT Jeu Vidéo Animation de 3ème année, avec le court métrage : «**MEKANIK STORY**»

2005 / 2006 :

Brevet Technique de Dessinateur en Arts Appliqués (lycée de Sèvres option céramique).



+33 (0)6 24 91 64 49

quentin_prudhommeaux@hotmail.fr

54 Rue Lehot,
92600 Asnières sur Seine,
FRANCE
Né le 19 août 1987 (33 ans)

EXPERTISE

- Gestion de projets
- Suivis de production
- Retro-planning
- Animation des équipes
- Prospection sous-traitance
- Avant-vente
- Analyse appels d'offres

LOGICIELS MAITRISÉS

SUIVIS DE PRODUCTION :

- Wrike
- Dapulse
- Airtable
- Microsoft Office

PRODUCTION :

- 3ds max
- Unity 3D
- Suite Adobe

INTÉRÊTS

Exploration urbaine,
aquariophilie,
plongée sous-marine.

LANGUE

ANGLAIS : Niveau intermédiaire
(lu, écrit, parlé)

TITULAIRE PERMIS A ET B