

kiklox@terminal:~\$ cat jeremy\_de-benedictis.cv

# JÉRÉMY DE BENEDICTIS

Senior Technical Product Manager — PLAION • Middle Earth Enterprises & Friends (Embracer Group)

PRODUCT VISION

ONLINE SERVICES

BACKEND GAMING

SCRUM

CROSS-STUDIO

DATA / CDP

DESIGN 2D/3D

## UPLINK

/uplink.cfg

@ jeremy.debenedictis@gmail.com

☎ 06 26 69 70 70

📍 Lagny-sur-Marne — Île-de-France

> [linkedin.com/in/jdebenedictis](https://www.linkedin.com/in/jdebenedictis)> [www.kiklox.com](http://www.kiklox.com) — portfolio 2D/3D

## PROFIL

LECTURE // BIO.TXT

Spécialisé dans les **services en ligne** et l'**infrastructure backend de jeux vidéo**. Expertise éprouvée dans le pilotage de **migrations complexes**, la coordination inter-studios et le lien entre vision exécutive et réalités d'ingénierie. Orienté résultats : livraison de systèmes globaux optimisés avec des ressources fortement contraintes. Un seul objectif : **rendre les gens heureux**.

## MODULES SYSTÈME

/profil.sys

### // GESTION & PRODUIT

PRODUCT MANAGEMENT 95%

SCRUM / AGILE 90%

SERVICES BACKEND GAMING 90%

COORDINATION FIRST PARTY 85%

DATA / CDP / TÉLÉMÉTRIE 85%

### // CRÉATION

PHOTOSHOP / ILLUSTRATOR 95%

CINEMA 4D • OCTANE / REDSHIFT 90%

AFTER EFFECTS 85%

UNREAL ENGINE 5 • ZBRUSH 75%

## LANGUES

/lang.cfg

FRANÇAIS [████████] natif

ANGLAIS [████████] professionnel

ESPAGNOL [██████] professionnel

## FORMATION

/edu.log

Master Marketing, Communication &  
Digital E-Business

INSEEC — 2009 • 2011

Licence Arts & Technologies de  
l'Audiovisuel

Université Paris-Est Marne-la-Vallée —  
2006 • 2008

## CERTIFICATIONS

/certs.key

▶ Tosa Photoshop — 807/1000

▶ Motion Designer

▶ Maquettage responsive — Photoshop

## EXPÉRIENCE

/usr/jdb/xp.log — dépôts détectés

- **Senior Technical Product Manager** 05.2025 — AUJ.  
PLAION / Embracer Group — Planegg, Allemagne
  - > Vision produit du **Deep Silver Account System**, de la Customer Data Platform et des middlewares PROS / Comet / Télémétrie ; roadmap pluriannuelle et gestion du backlog.
  - > Migration critique du système de comptes PROS de Saber Interactive vers l'infrastructure Plaion (Comet SDK), **livrée en 6 mois**, bout en bout.
  - > Task force de 3 développeurs pour maintenir et scaler le système : priorisation, maîtrise des coûts, fort ROI.
  - > Gestion de crises techniques et pivots stratégiques : migration accélérée vers un BaaS tiers sur des titres en production.
- **Senior Project Manager** 09.2022 — 05.2025  
PLAION — Munich, Allemagne
  - > PROS, système de comptes joueurs (250K MAU) : intégration SDK dans **Dead Island 2, Saints Row, SnowRunner, World War Z, Speed Freeks...**
  - > Coordination first party (Nintendo, Sony, Microsoft) : approbations middleware et flux de soumission.
  - > Onboarding de studios tiers (Eidos Montréal, Crystal Dynamics...) sur la solution de télémétrie globale et son SDK dédié.
  - > Customer Data Platform : vision client unifiée au service du marketing (Twitch Drops, Prime Gaming, récompenses).
- **Senior Project Manager — Web Services** 10.2019 — 09.2022  
Ubisoft — Montreuil, International Production
  - > Développement et coordination de la micro-application **Ubisoft Connect Stats** (sortie 10.2020), dans le sillage du rebranding Uplay / Ubisoft Club.
  - > Lead technique de la campagne **Ubisoft Connect Wrap Up** ; analyses de faisabilité business.
- **Project Management Director** 09.2017 — 09.2019  
WNP — What's Next Partners — Paris
  - > Direction des équipes dev, graphisme et gestion de projet : budgets, planning, avant-ventes.
  - > Clients : TAG Heuer, Swatch Group, AccorHotels, NIVEA, Walt Disney Company, Crédit Agricole...
- **Project & Sales Manager** 11.2016 — 09.2017  
deltatre — Paris / Turin • Streaming & OTT (Telenet, Liberty Global, Play Sports, Ziggo)
- **Chef de projet digital & communication** 2007 — 2016  
Disneyland Paris • Groupe INSEEC • Nurun (L'Oréal Paris) • CREA Genève — gestion de projets web & mobile, CRM, communication on-site, merchandising.