



Portet Marc

Game Programmer

Programmation Gameplay - GUX/GUI



2014 Vichy (03)
DUT SRC (MMI)

Java, Actionscript, SQL, POO

2015 Orléans (45)
DUT Informatique Année Spéciale

Python, C++, Réseau, Unix, Assembleur

2016 Lyon 1 UCBL (69)
L3 Informatique

C, Langages Formels

2017 Lyon 1 UCBL (69)
Master Informatique (Spé. Image)

Synthèse Image, Parallélisme, Animation

Expériences Professionnelles

- 2017 **PULPSOFT** (Cholet) - Unity Developer (1 an 3 mois)
Gameplay Programmer sur les projets de *Serious Game* (GuildUp, FamilleRurale, Vinci Airports),
UI sur les projets de *configurateurs* (Ocewood, André Renault / Hilding Anders, Célio)
- 2016 **WEBSHAPED** (l'Arbresle) - Web Developer (stage - 3 Mois)
Aide au développement d'un *CMS «custom»* / PHP / Ajax / Campagne Emailing
- 2015 **LEROY SOMER** (St-Jean-de-Braye) - Bases de données (stage - 3 Mois)
Access / Visual Basic for Applications / Création de snippets pour Access et Excel
- 2014 **ISEG Group** (Lyon) - Administrateur Système (stage - 3 Mois)
Câblage RJ45 de l'école / Assistant au maintien du parc Informatique de l'école / Dépannage des étudiants /
Diagnostics réseau

Intérêts



Lecture



Jeux



Voyages



Musique

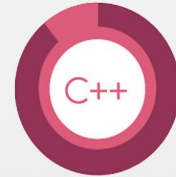
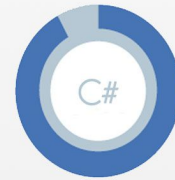


Cinéma

Ces personnes / Livres m'inspirent :

- Robert Nystrom (auteur de *Game Programming Patterns*)
- Patrick Wyatt (auteur du blog *Code of Honor*)
- Ryukishi07 (auteur de la série *When They Cry*)
- *Game Programming Gems* (livres)
- Yoshitaka Amano (Illustrateur)
- Akihiko Yoshida (Illustrateur)

Compétences



Unity (5.x & 2019.x)

Unreal Engine (4.x)

UX / UI

Je suis aussi intéressé par :

Shaders (Open GL / HLSL - Cg Language)
IA

Langues



Langue Maternelle

Fluent (TOEIC : 860)

Bases