



Antoine PHILIPPE

Programmeur

4 Rue Pierre Martin, 35000, Rennes

06.95.22.35.99 - antoine13philippe@gmail.com

Permis B

Français - Anglais

Formation

- **Université du Québec à Chicoutimi, 2020-2021**
Maîtrise en informatique (jeu vidéo)
- **Ecole Supérieure d'Ingénieurs de Rennes, 2016-2021**
Parcours Technologies de l'information, option Informatique, spécialité Imagerie Numérique
- **Lycée Descartes, Rennes, 2013-2016**
Bac scientifique obtenu avec mention assez bien

Projets et expériences professionnelles

- **Création d'un prototype de jeu, 2020**
Conception et programmation d'un jeu dans le cadre d'un cours de principes de conception et de développement de jeux vidéo
Utilisation de Unity et Git
- **Stage de développeur gameplay chez Virtuos, 2020**
Participation au développement d'un prototype de jeu
Utilisation de Unity et Git
- **Création d'un jeu lors d'une Gamejam, 2020**
Conception et programmation d'un jeu dans le cadre d'une gamejam de 30 heures
Utilisation de Unity
- **Stage ouvrier, Rennes, 2019**
Stage validé en effectuant plusieurs missions d'intérim, notamment en tant qu'équipier à l'usine Bridor de Servon sur Vilaine
- **Création d'un jeu lors d'une Gamejam, 2019**
Conception et programmation d'un jeu dans le cadre d'une gamejam de 36 heures
Utilisation de Unity
- **Création d'un niveau de jeu Hack n'Slash, 2019**
Projet de travaux pratiques ayant pour but la création d'un niveau de Hack n'Slash
Développé en Scala
- **Stage de découverte de l'entreprise chez Eichrom Laboratoires, Rennes, 2017**
Programmation de macro Excel en VBA afin d'automatiser le remplissage et l'envoi des fiches de résultats aux clients

Langage de programmation

Unity (C#) • C++ • Java • OpenGL • Python • Scala • Bash

Passion

Jeux vidéo • Basket-ball • Musculation • Automobile