

ANTONY COLLIN-D.

Programmeur jouabilité

Sainte-Anne des Plaines, QC
438-492-7226
antony.collin@outlook.com
antonycd.com (portfolio)
github.com/AntonyCollin

Passionné de développement de jeux vidéo avec des compétences solides en C#, JavaScript, SQL, les environnements Unity et Visual Studio et plus encore. Expérience pratique en création de mécaniques de jeu, intégration d'assets et collaboration multidisciplinaire.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- | | |
|-----------------------|--------------|
| ✓ Unity | ✓ C# |
| ✓ Blender (bases) | ✓ JavaScript |
| ✓ Visual Studio | ✓ SQL |
| ✓ Gestion de versions | ✓ Java |

COMPÉTENCES

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| ✓ Adaptabilité | ✓ Développement Agile |
| ✓ Collaboration | ✓ Prototypage rapide |
| ✓ Ingéniosité | ✓ Optimisation |

EXPÉRIENCE

Caméléon Agence Web

Stagiaire en intégration et développement logiciel | janvier 2023 - avril 2023

- Recherche et lecture de documentation pour l'utilisation des services et APIs Google.
- Participation à des rencontre d'équipe de manière hebdomadaire.
- Programmation JavaScript et interaction avec les APIs de Google et hubspot.
- Conception d'interface utilisateur dans Google Sheets et Retool.

PROJETS

Subnauticat (Unity/C#)

Développeur | 1 semaine

- Programmation de mécaniques de jeu tel que système d'améliorations, de mouvement et de sauvegarde.
- Participation au design du jeu et du niveau.
- Intégration d'effets sonores et d'art au jeu.
- Collaboration avec des programmeurs, un artiste et un compositeur de musique.

Rest In Pastry (Unity/C#)

Développeur | 2 semaines

- Programmation de systèmes d'inventaire, de cuisine selon la combinaison de différents ingrédients, dialogue et sélections/sauvegardes de niveaux.
- Participation au design du jeu.
- Intégration d'effets sonores et d'art au jeu.
- Collaboration avec des artistes, un compositeur de musique et un scénariste.

C.H.O.M. (Unity/C#)

Développeur | 3 mois

- Programmation de plusieurs armes, mouvements de parcours, plusieurs ennemis, les réglages du jeu, la sélection de niveaux et d'un système d'inspection d'armes et d'ennemis.
- Collaboration avec des programmeurs et des artistes.
- Intégration d'art et d'effets sonores au jeu.
- Participation au design du jeu.

ÉDUCATION

2020 - 2023 | Collège Lionel-Groulx

DEC en techniques de l'informatique.

AUTRE

Playtester - EA

Participation à un playtest de 2 semaines chez EA montréal.