

DM

Damien
Marillet

Diplômé master
d'informatique



Contact:

106 Rue Ordener
75018 Paris

06 47 12 50 01
damien.marillet.dm@gmail.com

Soft skills:

Très bonne aisance à l'oral.
Excellent relationnel.
Créatif.
Expérience en travail d'équipe.

Langues:

Anglais : couramment à l'écrit
comme à l'oral.

Français : langue natale.

Compétences

Compétent dans les thématiques:

- Développement jeux sur Unity (Gameplay, Shaders, UI)
- De l'apprentissage et de la robotique (algorithmes évolutionnistes, reinforcement learning)
- La modélisation et conception de systèmes multi-agents
- Le machine learning

Maîtrise des langages informatiques:

C#, C++, C, Python, Java, JavaScript, SQL, HLSL (Shader).

Très bonne maîtrise également du développement de jeu sous **Unity** et **Unreal Engine** ainsi que des différents outils et workflow git comme git-flow par exemple.

Bonne maîtrise de logiciels de création de game art comme Aseprite ou Blender 3D.

**Projets &
Expériences**

DÉVELOPPEMENT PROJETS AR /Atomic Digital Design - depuis décembre 2022 à aujourd'hui

Développement d'expériences en réalité augmentée sous forme de Lens Snapchat, travail en tant que programmeur freelance en collaboration avec les équipes d'Atomic Digital Design.

CRAWLY /Studio Indépendant Big Catto Games - depuis février 2023 à aujourd'hui

Jeu plateforme 3D pour PC développé sous Unity dans le cadre de notre studio indépendant Big Catto Games, en développement.

DROP DA BOMB/Studio Indépendant Big Catto Games - de juin 2022 à février 2023 - 9 mois

Jeu mobile en multijoueur local développé sous Unity avec un associé dans le cadre de notre studio indépendant Big Catto Games, disponible actuellement sur Google Play.

ETUDE APPROFONDIE DANS LE CADRE DU MASTER ANDROIDE/Sorbonne Université sciences et ingénieries - second semestre 2021, Paris

Etude sur la robotique en essaim et l'apprentissage : l'influence du périmètre d'apprentissage et de la récompense.

CONCEPTION DE JEUX HAUTEMENT INTERACTIFS/Sorbonne Université sciences et ingénieries - second semestre 2021, Paris

Projet d'études sur les environnements hautement interactifs et concentré sur l'intégration de l'état émotionnel du joueur comme point clef du game-design.

MODÉLISATION ET CONCEPTION DE SYSTÈMES MULTI-AGENTS/Sorbonne Université sciences et ingénieries - premier semestre 2021, Paris

Projet d'études en commun (groupe de 16 étudiants) pour modéliser et concevoir un SMA, implémentant une société fictive avec gestion de connaissances, de transports, de ressources et d'énergie.

Formation

MASTER D'INFORMATIQUE/Sorbonne Université sciences et ingénieries - 2020 À 2021, Paris

Parcours ANDROIDE - agents distribués, intelligence artificielle, recherche opérationnelle, interaction et décision.

LICENCE D'INFORMATIQUE/Sorbonne Université sciences et ingénieries - 2017 À 2020, Paris

Formation à différents types de programmation (web, concurrente, fonctionnelle, POO) et aux mathématiques.

BACCALAURÉAT MENTION TRÈS BIEN/Lycée Jean Rostand - 2016, Chantilly, Hauts-de-France

Bac S spécialité physique, option européen anglais.

CAMBRIDGE FIRST CERTIFICATE/Lycée Jean Rostand - 2016, Chantilly, Hauts-de-France

Diplôme qui certifie un niveau B2- avancé/indépendant en anglais.