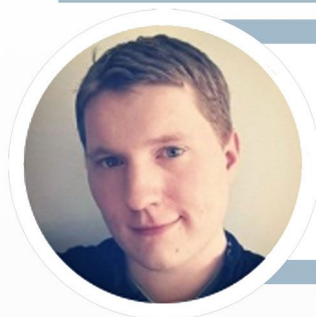




Portet Marc

Développeur C#.Net Unity



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

CityZen - groupe UP (Bron) - Développeur C#.Net (3 mois)

Même mission, embauche suite à ma pré-embauche avec Guarani lors de ma période de prestation.

GUARANÍ (Bron) - Développeur C#.Net (8 mois)

En mission pour **GUARANÍ** chez **Groupe UP** (Chèque Déjeuner / Cadhoc / Chèque Domicile) pour du **développement C#.Net** pour une solution informatique pour de l'HAD (Hospitalisation à Domicile).

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)

WEBSHAPED (l'Arbresle) - Web Developer (stage - 3 Mois)

Aide au développement d'un **CMS «custom»** / PHP / Ajax / Campagne Emailing

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*)

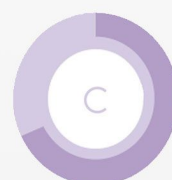
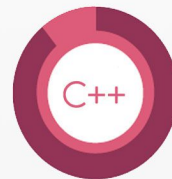
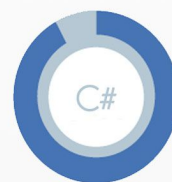
● Ryukishi07 (auteur de la série *When They Cry*)

● *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 / Basics