



# 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

2016 WEBSHAPED (l'Arbresle) - Développement Web (Stage 3 Mois)

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

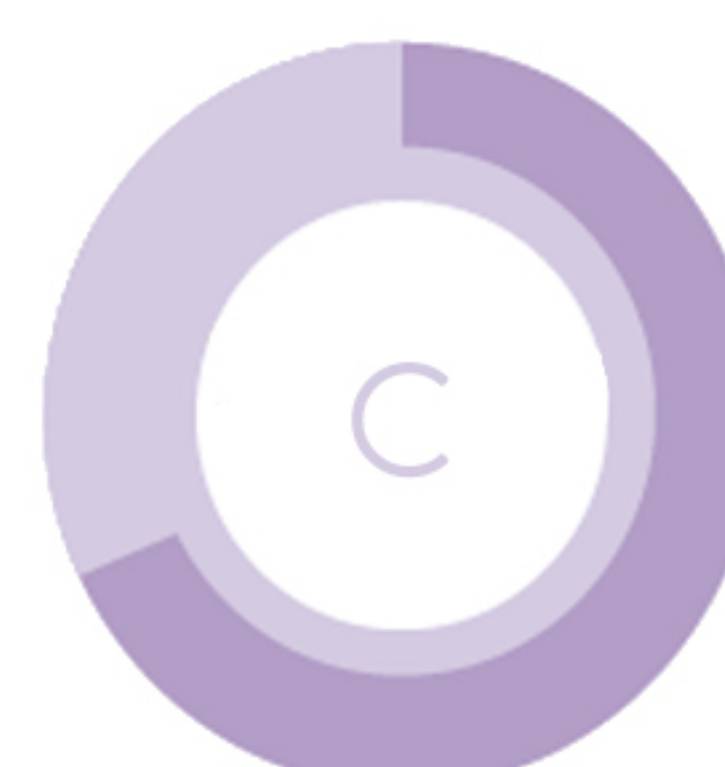
2015 LEROY SOMER (St-Jean-de-Braye) - MàJ Bases de Données (Stage 3 Mois)

Access / Visual Basic for Applications / Création snippets pour Access et Excel

2014 ISEG GROUP (Lyon) - Assistant Administration Réseau (Stage 3 Mois)

Câblage RJ45 / Maintien Parc Informatique / Dépannage des étudiants

## Compétences



Gestion de Projet (Scrum)

Unity 3D (5.X)

Unreal Engine (4.X)

Ergonomie UI/UX

OpenGL/Shaders (Notions)

Audiovisuel

## Langues



Langue Maternelle



Niveau Avancé (TOEIC : 860)



Bases (Scolaire)

Je sais dire quelques mots



## Intérêts



Lecture



Jeux



Voyages



Musique



Cinéma



Blogging

## Ces personnes / Livres m'inspirent :

● Robert Nystrom (auteur de *Game Programming Patterns*)

● *Game Programming Gems* (livres)

● Patrick Wyatt (auteur du blog *Code of Honor*)

● Yoshitaka Amano (Illustrateur)

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

● Akihiko Yoshida (Illustrateur)