


BRYAN BACHELET

GAMEPLAY PROGRAMMER

CONTACT

 06 63 66 39 96

 bryanbacheletpro@gmail.com

 [Portfolio](#)

 [Linkdin](#)

SKILLS

- Science Informatique
 - Algorithmie
 - Design Pattern
 - TDD
- Game Design
 - Pitch / GDD
 - RGD
- Mathématiques
 - Quaternion
 - Collision
 - Matrice

LANGUES

Français - Maternelle

Anglais - Fluent

Allemand - Notions

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Tools Developer

Play In Lab

Mai 2022 - Juillet 2022

- Développement d'outils de production sur PowerPoint et Excel
- Mise à jour de documentation
- Mise en place UML
- Participation à un Playtest et son rapport

EDUCATION

Game Programming Master

ISART 2021-2026

Game Design Licence

ICAN 2017 - 2020

Game Programmer

4D Créa

Octobre 2020 - Mars 2021

- Conception d'expérience VR sur Unreal Engine 4
- Mise en place de serious game de formation
- Conception d'escape game
- Mise en place du gameplay en blueprint
- Utilisation et configuration du multijoueur en LAN

PROJETS PERSONNELS

Vampire Survivor Like

9 mois de production

- Projet inspiré du jeu Vampire Survivor avec une équipe en 3 personnes
- Mise en place de l'ensemble du gameplay sur Unity
- Documentation et versionning du code
- Directeur technique du projet

Game Engine

4 mois de production

- Création d'un game engine de A à Z en C++
- Mise en place du PBR avec OpenGL
- Ajout d'une interface visuel avec ImGui
- Gestion des ressources en multithreading

Coop Platformer

1 mois de production

- Projet de platformer en coop sur Unreal 4
- Mise en place du jeu sur Switch à l'aide d'un devkit
- Gestion du projet
- Développement des éléments de level design

OUTILS

- C#, C++, C, Python, GLSL
- OpenGL, Vulkan, ImGui
- Unity, Unreal 4 & 5

HOBBIES

- Mixologie
- Rap US & Rap FR
- Cinéma d'action et du monde