Bryan Bachelet

Programmeur Rendu

Stage alterné

Contact:

Tél: 06 63 66 39 96

bryanbacheletpro@gmail.com

Portfolio: Bryan Bachelet

Linkdin



PROJEC

Education:

- Mastère Game Programming ISART DIGITA, 2026
- Bachelor Game Design ICAN, 2020
- Baccalauréat Scientifique 2017, St-Cyr

Compétences:

- Science informatique
 - Diagramme de classe et d'interaction
 - Design Pattern
 - Analyse Algorithmique
- Mathématiques & Physiques
 - Matrice
 - Quaternions
 - Collisions
 - Mécanique Dynamique
- Game Design
 - o Pitch / GDD
 - o Rational Game Design
 - 3C balancing

Projets: Moteur Graphique (Multithread)

- - Création d'un moteur graphique avec OpenGL pendant 2 mois. Chargement des ressources en multithread. Il possède aussi des effets de Toon et Cell Shading
- Orobov
 - Jeu d'infiltration réalisé sur Unity avec une équipe de 9 personnes pendant 1 mois. Lors de ce projet, j'ai réalisé le développement des menus et la gestion d'équipe
- **Unchained**
 - Beat'em all réaliser sur Unity pendant 9 mois de production. J'ai été Game Designer / Gameplay Programmer sur le projet

Outils & Langages:

- Logiciel:
 - Unity, Unreal 4, Git
- Langages:
 - o C++, C#, C, Python, GLSL
- Librairies:
 - o OpenGL
 - o ImGUI

Expériences Professionnelles :

- Game designer VR, Stage, 4D Créa
 - Octobre 2020 Février 2021
 - Design d'un serious game en VR
 - Utilisation de Unreal
 - Créativité



- Mai 2019 Juillet 2019
- Analyse d'expérience utilisateur
- Travail en équipe

Langues:

Anglais: Courant



Allemand: Notions Loisirs:

- Cinéma d'Action et du monde
- Rap Français & US
- Mixologie

