

Bryan Bachelet

Programmeur Rendu

Stage alterné

Contact :

Tél : 06 63 66 39 96

bryanbacheletpro@gmail.com

Portfolio : [Bryan Bachelet](#)

[Linkdin](#)



Education:

- Mastère Game Programming ISART DIGITAL, 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
 - Pitch / GDD
 - 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 réalisé 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 :
 - C++, C#, C, Python, GLSL
- Bibliothèques :
 - OpenGL
 - ImGui



Expériences Professionnelles :

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