

GUGUMUS Loïc

Gameplay Programmer

Game Designer

CONTACT

06.74.06.96.48

loic.gugumus@gmail.com

12 Boucle du Weiher
57270 Richemont

COMPETENCES

Informatique

Logiciels : Unity , Unreal,
Animate, Photoshop,
Illustrator

Langages : C#, Haxe, AS3,
JavaScript, CSS

Management

SVN, Git, Trello,
Google Suite , Méthodes Agiles
(SCRUM & MoSCoW)

Langues

Anglais (bilingue)

INTERETS

Loisirs et genres de jeux

Loisirs : Dessin, Retouche d'images,
Tir à l'arc
Genres de jeux : Indépendants,
Simulations de guerre, Simulations
Spatiales, Arena Shooters

Vie associative, BDE Wisart

> Vice Président & Resp. com
> Community Manager



EXPERIENCES

Game Developer & Game Designer -fin 2018

SupremApp, Paris

//en freelance

Finition et publication de plusieurs projets (Android & iOS),
développement d'un jeu sur Unity.

Game Designer & UI/UX Designer -début 2018

The Grumpy Yeti co., Paris

//en tant que stagiaire

Gamification de l'application Guess Whaaat! et révision de l'intégralité
de l'interface.



FORMATION

Game Design & Programming -2016/2018

ISART Digital, Paris

Comptabilité et Gestion -2015/2016

Institution De La Salle, Metz

Arts Plastiques -2014/2015

Faculté des Lettres, Metz

Bac ES -2014

Lycée Charlemagne, Thionville



EXPERIENCES COMPLEMENTAIRES

1916 : Trench Rescue

Jeu de plateau inspiré de Rainbow Six : Siege

ISART Game Week 2018

Pirates des Arcaïbes

Rail Shooter sur le thème «D'après mes calculs,
ça devrait passer»

Global Game Jam 2018

Love Chain

Puzzle Game sur le thème «Transmission»

ISART Game Week 2017

A Bigger Bang

Sandbox sur le thème «Réaction en chaîne»