



Nicolas Calvet

25 Av Samuel de Champlain
34000 Montpellier, France

nicolas.calvetgp@gmail.com

Permis B & Voiture

Expérience de télétravail.

Nationalité Française

Réseaux sociaux —

GitHub / GrandPiaf

LinkedIn / nicolascalvet

Langues —

Anglais - Autonome

Japonais - Débutant

Compétences —

Langages de programmation

- C#
- C/C++
- OpenGL
 - GLM, SFML, GLFW, GLUT, GLAD, GLSL/HLSL
- PL/SQL
- QT
- CUDA

Logiciels & Outils

- Git & Sourcetree
- Jira & ClickUp
- UML diagrams
- Unity3D
- Unreal Engine 4
- Visual Studio
- NetLogo
- LMMS & FMOD Studio

Développeur Gameplay

Expérience Professionnelle

- Mai 2020 – Présent **Smart Tale Games** Montpellier, France
Développeur Polyvalent Unity
Stage de fin d'études du Master 2 Gamagora de Mai 2020 à Septembre 2020 suivi d'un emploi à plein temps.
Portage de **Gear.Club Unlimited 2 Ultimate Edition** sur PC & consoles.
- Février – Août 2020 **CELAD Toulouse** Balma, France
Stage de fin d'études du Master Informatique Imagina.
Développement et amélioration de la partie serveur en **C++** d'un jeu de type MMORTS permanent : USC (*Unity Space Conquest* basé sur *Mankind*).
- Avril – Juin 2016 **Tandem International** St-Joseph-de-Beauce, Québec, Canada
Stage de fin d'études de DUT Informatique en tant que Développeur Web au **Québec**.

Formation

- 2020 – 2021 **Master 2 Prog & Dév Gamagora** Université Lumière Lyon 2 - ICOM, France
En commun avec le Du Level Design et le Du Infographie 3D.
- 2017 – 2020 **Master 1 & 2 Informatique Imagina** Université de Montpellier, France
Licence 3 Informatique
(Images, Games & Intelligent Agents).
- 2014 – 2016 **DUT Informatique** IUT de Blagnac, France
Semestre 3 effectué en partie en **anglais**.

Projets

- Janvier – Mai 2021 **Snowy Path** Université Lumière Lyon 2 - ICOM, France
Jeu développé sur **Unity3D** pour le **Gamagora Game Show** en équipe multi-disciplinaire ([Itch.io](https://itch.io))
- Septembre 2020 – Février 2021 **Projets du Master 2 Gamagora** Université Lumière Lyon 2 - ICOM, France
- Retrouvez-les sur mon github.com/GrandPiaf/ !
- **Raytracer en C++** avec implémentation d'une structure d'accélération : *Bounding Volume Hierarchy (BVH)*.
- **Génération procédurale de terrain** et placement de la végétation selon les différents biomes sur **Unity3D**.
- Nombreux prototypes en commun avec des Level Designers sur **Unreal Engine 4**.
- Février – Juin 2019 **Master Informatique Imagina** Université de Montpellier, France
Projet tuteuré *Warbot* sur **Unity3D**.
Jeu orienté agents de combats entre bases. Les utilisateurs programment l'intelligence des bots et observent le combat.
- Mars – Mai 2019 **Master Informatique Imagina** Université de Montpellier, France
Projet de Raytracer (*Whitted-style raytracer*) en OpenGL & C++. Lumière de Phong, réfraction, réflexion et ombres douces.

Activités & Centres d'intérêts

- Jeux-Vidéo Sid Meier's Civilization VI, Astroneer, Minecraft, Battlefield, FTL: Faster Than Light.
- Jeux de société Dice Forge, Azul, Muffin Time, Shadow-Hunter.
- Scoutisme Scouts de France de 2008 à 2015 & Chef Scout été 2019.