



Nicolas Calvet

- 4 Mai 1996
- 72 Grande Rue
69800 Saint-Priest, France
- nicolas.calvetgp@mail.com
- Permis B & Voiture
- Nationalité Française

Réseaux sociaux —

- [GitHub / GrandPiaf](#)
- [LinkedIn / nicolascalvet](#)

Langues —

- Anglais - Autonome ●●●●●

Compétences —

- Langages de programmation
 - C/C++ ●●●●●
 - C# ●●●●●
 - OpenGL ●●●●●
 - GLM, SFML, GLFW, GLUT, GLAD, GLSL/HLSL ●●●●●
 - PL/SQL ●●●●●
 - Prolog ●●●●●
 - QT ●●●●●
 - CUDA ●●●●●

- Logiciels & Outils
 - Git & Sourcetree
 - UML
 - Unity
 - Unreal Engine
 - Visual Studio
 - NetLogo
 - LMMS & FMod Studio

Stage Gameplay Programmer

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**.
- 2011 – 2014 **Baccalauréat S-SVT Spécialité ISN** Lycée Emilie de Rodat, Toulouse, France
Obtention du Brevet d'Initiation à l'Aéronautique (BIA).

Projets

- Janvier – Mai 2021 **Snowy Path** Université Lumière Lyon 2 - ICOM, France
Développement d'un jeu en équipe multi-professionnelle lors du second semestre du M2 Gamagora pour le **Gamagora Game Show** en Mai. github.com/Snowy-Path/Snowy-Path
- Septembre 2020 – Février 2021 **Multiple projets du M2 Gamagora** Université Lumière Lyon 2 - ICOM, France
 - Retrouvez-les sur mon github.com/GrandPiaf/ !
 - **Raytracer en C++**.
 - **Génération procédurale de terrain** et placement de la végétation selon les différents biomes.
 - Labyrinthe **VR** sur **Unreal Engine 4** utilisant l'Occulus Quest 2.
 - Nombreux prototypes en commun avec des Level Designers sur **Unity** et **Unreal Engine 4**

- Février – Juin 2019 **Master Informatique Imagina** Université de Montpellier, France
Projet tuteuré *Warbot* sur Unity.
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.
- Février – Juin 2018 **Licence 3 Informatique Extérieur** Université de Montpellier, France
Projet tuteuré de comparaison des algorithmes Monte-Carlo & AlphaBetaPrunning sur le jeu de dames américaines.

Stages

- Février – Août 2020 **CELAD Toulouse** Balma, France
Stage de fin d'études de Master 2 Informatique Imagina.
Développement et amélioration de la partie serveur d'un projet de 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**.

Activités & Centres d'intérêts

- Jeux-Vidéo Joueur régulier et passionné.
FPS, RPG, Stratégie, Rogue-like & Indie sont mes genres préférés.
- Scoutisme Scouts de France de 2008 à 2015 & Chef Scout été 2019.