

PROGRAMMEUR GAMEPLAY



Tel : 07 48 15 50 87
jeromecornu02@gmail.com

PRINCIPAUX DOMAINES DE COMPÉTENCE

QUELQUES PROJETS

| Nom | Moteur | Langage | Type | Features |
|----------------------------|--------------------|--------------------|---------------------|-----------------------|
| PUBC | Unity3D | C# | FPS PVP | Multi - Jam |
| Abadackor | Unity3D | C# | Simulation | Jam - Engagé |
| SLIMY | Unity3D | C# | Management | AR |
| The Legend Of Goblina | Unreal 4.27 | C++ | Infiltration game | AI |
| Castle VS Castle | Unreal 5.1 | Blueprint | DotA like | Jeux projeté |
| Fontfroide | Unreal 5.1 | Blueprint | Virtual visit - MMO | Multi |
| The Fabulous Dwarf's Quest | Twine | Harlow/CSS/HTML/JS | Narrative Game | Humoristique |
| Prosperia | RPC Maker XP | Visual scripting | RPC | Projet personnel |
| Level Celeste | Everest | Level design | Platformer | Ancré dans l'histoire |

LANGUES HUMAINES



Français- Natale



Anglais - B2 (CLES 2020)



Espagnol - A2



Japonais - A1

EXPÉRIENCES PROFESSIONNALISANTES

| | | |
|---|---|---|
| septembre 2022 - juillet 2023 (Pôle Prod, Le Soler, 66) | Alternance développeur de jeux vidéo | <ul style="list-style-type: none"> Création de jeux sur <i>Unreal 4 et 5</i> Projet majeur et projets mineurs |
| javril 2021 - juin 2021 (Rhonalpcom, Romans-Sur-Isère, 26) | Stage de création de site internet | <ul style="list-style-type: none"> Prise en main du <i>CMS WordPress</i> Prise en main du <i>CMS Joomla</i> |

FORMATION

| | |
|-------------|---|
| 2022 - 2023 | MSc Programmation Jeu Vidéo (Gaming Campus, 69) |
| 2021 - 2022 | Bachelor Développeur Informatique , option jeu vidéo (Gaming Campus, 69) |
| 2019 - 2021 | DUT Informatique (IUT de Valence, 26) |

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

SPORT

Tennis en compétition,
classement 15/5

DESCRIPTION

Joueur aguerri passionné de création
et d'invention de jeux vidéo
et de jeux de société
(*Extensions Andor, Reprise CThulhu Wars...*)

IMPLICATIONS

2021-2022
Ambassadeur, Membre
d'associations du campus
(*BDE, Sports, Board Games...*)