



Philippe Naud

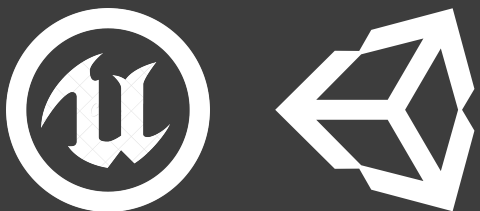
Junior Programmeur Engine/Tools/Gameplay

DIPLÔMES

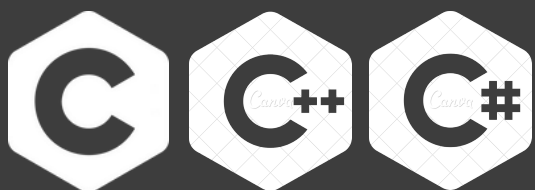
- **Creajeux : Licence**
Sep 2019 - Juin 2023
- **DUT GEII**
Sep 2017 - Juillet 2019
- **BAC STI2D**
Sep 2017

COMPÉTENCES

Moteurs



Langages




LANGUES

- **ANGLAIS**
(TOEIC 2019 : 735)
- **FRANÇAIS**
Langue maternelle



CONTACT

 philippenaud.pn@gmail.com

 06.74.86.77.02

 /in/Philippe-Naud-

 github.com/jigakon

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux d'immersion / storytelling

Jeux de casse tête / puzzles

Japanimation

Sortie moto

Mécanique

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Kontron : Apprenti Laboratoire Hardware

Octobre 2017 - Août 2019

- Gestion du matériel des laboratoires
- Tests intégrité des systèmes embarqués
- Tests / réparations / élaboration de solutions / retro-engineering sur un projet imposé

PROJETS ÉTUDIANTS

Flood - Game Engine ECS - Perso

Octobre 2022 - En cours

- Apprentissage de l'ECS (Entity Component System)
- Étude de la logique moteur
- Apprentissage d'OpenGL



Orca-Waga - Creajeux

Octobre 2022 - Mai 2023

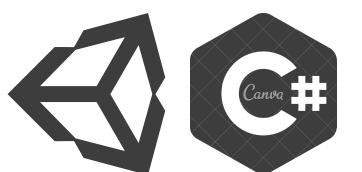
- Lead prog d'une petite équipe
- Élaboration de l'architecture générale du jeu
- Recherches pour aider les membres de l'équipe
- Création du système de téléportation avec chargement et déchargement des zones de jeu



Orbital Decay - Creajeux

Janvier 2022 - Mai 2022

- Création des IA pilotage des vaisseaux
- Gestion des performances générales du jeu
- Création du controller des joueurs et du pilotage des vaisseaux



Proskynitis - Creajeux

Janvier 2021 - Mai 2021

- Génération de la carte de jeu
- Affichage de la carte de jeu avec les différents nœuds
- Création de la gestion du magasin et de la monnaie
- Création du module d'animation
- Création d'un outil sous SFML afin de faciliter la création des animations
- Gestion de la mémoire, corrections des fuites mémoires

