

# Manaut



## Email

manaut.bertonboitel@outlook.fr

## Téléphone

+33 6 33 43 27 82

## Adresse

60 Rue des Meuniers  
75012 Paris

## Portfolio

manautbertonboitel.com

## Langues

Français - LANGUE MATERNELLE

Anglais - NIVEAU B2, COURANT

Espagnol - NIVEAU B1

## Logiciels

Unity

Unreal Engine

Blender

Substance Painter

Suite Adobe - PS, AI, PR, AE, LR

## Hobbys

Volley-ball

En club loisir, passeur / libéro

Jeux vidéo

RPG solo, MOBA en équipe

Cuisine

Française et du monde

# Berton-Boitel

étudiant Game & Level Design

En tant que joueur ou développeur, j'ai depuis toujours été passionné par les jeux vidéo. Afin de concrétiser cette passion dans le monde professionnel, je recherche un stage en **programmation Unity**.

## Formations

### 2020 - Aujourd'hui | Paris

Licence Pro. Métiers du jeu vidéo : Level designer et Game designer

### 2019 | Bordeaux

Certification Opquast Maîtrise de la qualité en projet Web - CONFIRMÉ

### 2018 - 2020 | Bordeaux

DUT Métiers du Multimédia & de l'Internet - MAJOR DE PROMOTION

### 2018 | Bazas (33)

Baccalauréat S spécialité SVT

## Expériences Professionnelles

### 2021 Janvier | Organisation Game Jam EMMI

Rencontre entre les écoles MMI Bordeaux & ENSEIRB MATMECA pour la «GGJ EMMI 2021»

- ORGANISATION GÉNÉRALE, SUPERVISION & RECHERCHE DE SPONSORS

### 2020 Septembre | Kleidi - Magnetic ArtLab

Dév. web Front end

- RUBY / MIDDLEMAN, HTML SASS JS

### 2020 Avril - Août | PizzaïoJo

Stage Dév. web Full stack

- RUBY ON RAILS, HTML SASS JS, MAQUETTAGE

### 2019 Juin - Août | Association Noutic'ZIK

Stage Dév. Front end & community managment

- HTML SASS JS, MAQUETTAGE, COMMUNICATION RS. & INFOGRAPHIES

## Projets d'étude & Game Jams

### 2020 | Game Jams

Unijam - Jeu vidéo narratif «Arbitrium»

EMMI - Shooter 1vs1 «Night Maze»

Local Jam E-art Sup - Platformer «Fiat Lux»

- PROGRAMMATION UNITY C#, GAME DESIGN

### 2019 - 2020 | Projets d'étude

Jeu vidéo accessible aux personnes à mobilité réduite «Forest Jump»

Jeu vidéo platformer RPG «Divine»

- PROGRAMMATION UNITY C#, GAME DESIGN