



class RAPHAËL_DAUMAS

DÉVELOPPEUR

Néophile, Polyvalent, Résistant au stress

def Coordonnées():

```
phone = 06 85 59 38 65
email = "raphdaumas@hotmail.fr"
Portfolio = "raphdaumas.wix.com/portfolio"
github = "github.com/marsgames"
véhiculé = True
```

def Compétences():

```
languages = [
    "C / C++",
    "C#",
    "Swift / SwiftUI",
    "Flutter",
    "Java",
    "Lua",
    "Python"
]

versionning = [
    "Git",
    "SVN"
]

outils = [
    "Flutter / Xamarin",
    "OpenCV",
    "Trello / Jira",
    "Unity",
    "Unreal Engine",
    "Visual Studio",
    "Xcode"
]

DevOps = [
    "Docker",
    "Grafana",
    "Kubernetes"
]
```

def Langues():

```
langues = {
    "FR": "Maternelle",
    "EN": "Professionnel",
    "ES": "Scolaire"
}
```

def Employeurs():

Headcrab (69) JV
Tiny Digital Factory (69) JV
Ugigrip (26) Industrie
Koders (38) ESN
Supinfo Grenoble (38) École
Sogeti (38) ESN
CLK (26) Prestataire info
Vallgrip (26) Industrie

def Expériences():

Programmation PC

- > RTS multi joueur
 - > 3C
 - > I.A. (combats, déplacements)
 - > NavMesh
 - > Occlusion Culling
 - > Réseau
- > Ray Tracing Engine
 - > Détection de collision
 - > Ombre douces & dures
 - > Miroir parfait
 - > Lumière indirecte
 - > Structure accélératrice (bounding boxes)
- > Serious Game VR
 - > Unreal Engine
 - > Interaction avec les objets
 - > UI
 - > Parcours à effectuer

Gestion de projet

- > Market - Avant dev
- > Gestion des tâches
- > Définition milestones
- > Organisation des daily / sprint reviews
- > Gestion d'équipes

- > Génération labyrinthes 3D
 - > OpenCV
 - > Génération depuis dessin papier
 - > Unity
 - > Génération procédurale
 - > Résolution avec NavMesh
 - > Voxel Engine
 - > Occlusion Culling
 - > Octree
 - > Génération infinie
 - > Modification en live
 - > World of Warcraft addon (+290k téléchargements)
 - > Algorithme génétique & réseau de neurones (création lib Unity Machine Learning)

Mobile

- > GT Manager
 - > Intégration UI
 - > Time Service
 - > Automatic build
- > Tower Defense
- > Gestion d'événements pro
- > Fin de missions B2B
- > Jeux hyper casual
- > Coming Soon

def Formations():

2018-2019 = "Master 2 Développement et Programmation de Jeux Vidéo"
Gamagora Lyon
2013-2018 = "Master of Computer Science"
SUPINFO Grenoble

Président / Développeur
Développeur Gameplay
Concepteur jeu vidéo
Lead developer assistant
Formateur SWIFT
Développeur AR / VR
Développeur
Développeur jeu vidéo

2020 - Aujourd'hui
2020 10 mois
2018 6 mois
2017 - 2018 Alternance
2016 - 2018
2016 3 mois
2013 - 2014 Alternance
2014 2 mois