

WAKEFORD ELVYN

PROFIL PERSONNEL

Étudiant passionné par l'informatique et les jeux vidéo entrant en 1ère année de MSc Programmation Jeu Vidéo.

INFORMATIONS



Lyon, 69007



elvynwakeford@gmail.com



07 51 62 87 00



@elvyn_wakeford



28/05/1999 (23ans)

COMPÉTENCES

- C++, C#, Java, Python
- Gestion de base de données
- Linux et Windows
- HTML, PHP, SQL, CSS

LANGUES

- Anglais C2 (Niveau Bilingue)
- Espagnol A1/A2 (Niveau Lycée)

MOBILITÉ

- Permis B

CENTRES D'INTÉRÊT

- Tir à l'arc depuis 14 ans
- Jeux vidéo : GTFO, Valorant, League of Legends
- Reconstitution médiévale

ÉDUCATION

Bachelor Développeur Informatique, option Jeu Vidéo
2021-2022 au Gaming Campus

BTS SIO Option SLAM
2020-2021

GAMEPLAY PROGRAMMER ALTERNANCE

A partir de fin octobre

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Stages à Marseille

Agence publique ARBE | En cours

- Création d'un jeu mobile Endless Runner qui vise à communiquer sur la préservation des calanques de Marseille.

TECHNO : Unity, Cinemachine, C#, New input system, Rider

Hackathon de Boulogne-sur-mer

Centre Universitaire du Littoral, Capécure | Octobre 2020

- Réalisation d'une solution informatique pour répondre à un problème donné par l'association Nature Libre. Solution à réaliser en 48 heures en équipe.

TECHNO : Chart.js, PHPMyAdmin, PhpStorm, VM, Wordpress

Game Jam - C#

3 Jours | Avril 2022

- Création d'un jeu avec un thème donné.

TECHNO : Unity, C#, Cinemachine

Moteur de rendu - C++ avec OpenGL

4 Semaines | Mars 2022

- Création d'un moteur de rendu avec l'aide de l'API OpenGL en équipe de 3, j'ai occupé le rôle de Engine programmer et de level designer.

TECHNO : Unity, C#, Cinemachine

Rogue like - C#

En cours - Projet personnel

- Création seul d'un jeu rogue like avec génération procédurale de donjons et de monde

TECHNO : Unity, C#, Cinemachine

Jeu d'infiltration - TPS - C++

4 Semaines | Janvier 2022

- Création d'un jeu d'infiltration en C++ sur Unreal engine 4 en équipe de 3, j'ai occupé le poste de gameplay programmer

TECHNO : Unreal Engine 4, C++, Behavior Tree