

Nicolas ANDRE--TERRAMORSI



Game Programmer



9 Rue Guillaume Betrand
PARIS - 75011



07.68.31.73.66



n.anterramorsi@gmail.com



[Lien vers LinkedIn](#)



[Lien vers le Portfolio](#)

COMPETENCES

-Outils :

- Unity
- Unreal (Blueprint)
- Photoshop
- Adobe Animate

-Programmation :

- C#
- C++ (Notions)
- ActionScript3
- Haxe/OpenFL
- JavaScript (jQuery)
- HTML5/CSS

-Langue :

- Anglais (B2)

EXPERIENCE

Stage pour Rage Studio Paris

2020 - 3 Mois

Production d'un prototype de Jeu de Survie et de jeux Ultra-Casuals.

Rôle : Gameplay-Programmer / UI/UX Designer

Compétences Développées :

- Programmation (C#)
- Unity
- Travail en entreprise et Télétravail

Réalisation d'un jeu Action-Narratif

2020 - 1 Mois et demi

Production de l'introduction d'un jeu action-narratif.

Rôle : Programmeur, Level Designer (Travail en groupe)

Compétences Développées :

- Programmation (Blueprint)
- Unreal Engine 4
- Level Design

Réalisation d'un Prototype VR

2020 - 2 Semaines

Production d'un prototype de jeu VR sur l'Oculus Quest.

Rôle : Gameplay-Programmer (Travail en groupe)

Compétences Développées :

- Programmation (C#)
- Unity
- Réalité Virtuelle (Oculus Quest)

FORMATION

Aujourd'hui :

Mastère Game Design et Programmation
Quatrième Année
Isart Digital - PARIS

2017 :

Baccalauréat Economique et Social

HOBBIES

Jeux Vidéo Indépendants

World-Building et création d'histoires (Jeux de Rôles)

Montage Photo et Vidéo

Dessin