Omaya LISE Engine programmer

omaya.lise.quintana@gmail.com

Q 0620066415 **Q** Paris, France

https://omayalise.github.io/Portfolio/

https://github.com/OmayaLise

linkedin.com/in/omaya-lise-9781b3130



EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

01/2025 - 07/2025 **Gameplay programmer** Lille, France PocketKnife Studio ∂ Implémentation du gameplay | Architecture | Documentation | Test et debug 10/2023 - 08/2024 Gameplay programmer VR Paris, France Stage alterné à TKorp Création d'applications et de jeux VR | Gestion de projets | Tests et debug | Création et gestion de features réseaux

Journaliste aux faits divers

Epinal, France

CDD à Vosges Matin

Comptes rendus de procès | Interviews écrites et vidéos | Photographies

SKILLS

01/2020 - 02/2021

Langage de programmation

C ++ | C# | C | Python | GLSL

Langues

Français (native) | Anglais (fluide) Espagnol (notions) | Japonais

(notions)

Unreal Engine 4 & 5 | Unity | Godot

Compétences

Gameplay, Optimisation, Programmation audio, Shaders, Réseau, Intelligence Artificielle

Logiciels de version

Git (Github & GitLab) | Perforce

Librairies

Wise | Fmod | OpenGL | Vulkan | PhysX

PROJETS

Isle Be There

Projet de fin d'études de 20 personnes (1 an)

Jeu d'exploration narratif à la première personne développé sur Unreal 5.4 pour PC. Lead developper | Optimisation | Implémentation du son | Mécaniques de puzzle

La Ville Rose

Projet de 20 personnes (3 mois)

RPG réalisé sur Unreal 4.7 pour PC avec comme mécanique principale la peinture.

Mécaniques de combat | Tests et debug | Optimisation

Moteur 3D custom orienté sur l'acessibilité

Projet de trois personnes (6 mois)

Moteur réalisé en C++ pour les personnes ayant un handicap visuel, sonore ou moteur.

Système de son et de sous-titres | Chargement des modèles et sauvegarde | UI et réflexion pour les variables

DIPLÔMES

2021 – present	Master Game Programming	Paris, France
	Isart Digital	
2019	Master de Journalisme Institut Supérieur de Formation au Journalisme	Paris, France
	,	- · -
2017	Licence d'Histoire	Paris, France