

# Constant BRUNEL

Developpeur Gameplay

Site: [www.cbrunel.com](http://www.cbrunel.com)

Email: [contact@cbrunel.com](mailto:contact@cbrunel.com)

Téléphone: +1 514-963-6656

## EXPÉRIENCES

|  |   |  |
|--|---|--|
| 2016<br>Projet Étudiant<br>Montréal                  | + | <b>Robot Rebellion   Développeur jeu vidéo</b><br>C++, Unreal Engine 4 (UE4), Game Design<br>Développement d'un jeu étudiant avec UE4. Jeu d'action à la première personne avec des éléments d'un RPG.   |
| 2016<br>Projet Étudiant<br>Montréal                  | + | <b>Pirate Simulator   Développeur jeu vidéo</b><br>C++, DirectX 11, PhysX<br>Ce jeu est un projet étudiant. Nous devons implémenter des outils comme DirectX ou encore PhysX pour connaître le fonctionnement.   |
| 2015 - 2016<br>Stage fin d'études<br>Emploi<br>Paris | + | <b>Infinite Square - GeoBalance   Développeur jeu vidéo</b><br>Unity3D, C#, Game Design, Level Design<br>Développement de jeu mobiles. GeoBalance est un jeu d'équilibre où il faut placer des pièces sur une plateforme sans les faire tomber. Plus de 200 niveaux sont jouables. |
| 2014 - 2015<br>Stage<br>Paris                        | + | <b>Metidia - Vinoga   Développeur jeu vidéo</b><br>HTML5, CSS3, Canvas, Javascript, BackboneJS, NodeJS, MongoDB<br>Vinoga est un jeu de farming autour de l'univers du vin. Jeu sur internet, le but est de créer des bouteilles de vin qui existe en vrai.                        |
| 2014<br>Projet Personel<br>Montréal                  | + | <b>X-Ray Adventures   Développeur jeu vidéo</b><br>Unity3D, C#, Game Design, Level Design<br>Jeu de plateforme 2D donnant de la difficulté, un jeu "try & die".<br>Meilleur jeu durant la Global Game Jam de l'ISART Digital Montreal.   |
| 2014<br>Projet Étudiant<br>Montréal                  | + | <b>Farm Warfare   Chef Développeur jeu vidéo</b><br>HTML5, CSS3, Javascript, JQuery, NodeJS, Socket.IO, Game Designer<br>Jeu en vu 2D isométrique basé sur un jeu de ferme avec une carte multijoueurs où l'on doit conquérir du terrain pour devenir plus fort.                   |
| 2013<br>Projet Personel<br>Montréal                  | + | <b>Overload   Développeur jeu vidéo</b><br>C#, XNA, Game Design, Level Design<br>C'est un projet que nous avons voulu faire lors de l'Imagine Cup de Microsoft. Jeu vidéo basé sur l'histoire de Dr Jekyll & Mr Hyde.  |

## FORMATIONS

|  |   |   |
|--|---|---|
| 2016 - 2017<br>1 an à Montréal                   | + | <b>Diplôme en Développement de jeu vidéo (2ème cycle)</b><br><a href="#">Université de Sherbrooke - Campus de Longueuil</a><br>Formation avancée en C++ orientée pour l'industrie du jeu vidéo.<br>Cours dispensés par des professionnels du domaine. |
| 2010 - 2015<br>3 ans à Paris<br>2 ans à Montréal | + | <b>Master</b><br><a href="#">SUPINFO International University</a><br>Apprentissage de différents langage de programmation, connaissance en réseau, apprentissage de notions de management de projet, etc.   |

## À PROPOS

|                |                  |
|----------------|------------------|
| Nom:           | Constant BRUNEL  |
| Naissance:     | 03/11/1994 (23)  |
| Nationalité:   | France           |
| Location:      | Montreal, CANADA |
| Expérience :   | 2 ans            |
| Disponibilité: | Temps plein      |

## COMPÉTENCES

### Jeu Vidéo :

- C++
- Unreal Engine 4
- C#
- Unity3D
- DirectX11

### Management :

- Agile
- SCRUM
- Animation Réunion
- Animation Rétrospective

### Web :

- HTML5
- Javascript
- NodeJS
- MongoDB

### Langues :

- Français (maternelle)
- English (courrant)

## RÉCOMPENSES

2017 - Bourse LUDIA

## RÉFÉRENCE

*Disponible sur demande*