

Constant BRUNEL

Developpeur Gameplay

Site: www.cbrunel.com

Email: contact@cbrunel.com

Téléphone: +1 514-963-6656

EXPÉRIENCES

2016 Projet Étudiant Montréal	+	Pirate Simulator Développeur jeu vidéo C++, DirectX 11, PhysX Ce jeu est un projet étudiant. Nous devons implémenter des outils comme DirectX ou encore PhysX pour connaître le fonctionnement.
2015 - 2016 Stage fin d'études Emploi Paris	+	Infinite Square - GeoBalance Développeur jeu vidéo Unity3D, C#, Game Design, Level Design 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 Stage Paris	+	Metidia - Vinoga Développeur jeu vidéo HTML5, CSS3, Canvas, Javascript, BackboneJS, NodeJS, MongoDB 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 Projet Personel Montréal	+	X-Ray Adventures Développeur jeu vidéo Unity3D, C#, Game Design, Level Design Jeu de plateforme 2D qui est très dur, un jeu "try & die". Meilleur jeu durant la Global Game Jam de l'ISART Digital Montreal.
2014 Projet Étudiant Montréal	+	Farm Warfare Chef Développeur jeu vidéo HTML5, CSS3, Javascript, JQuery, NodeJS, Socket.IO, Game Designer 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 Projet Personel Montréal	+	Overload Développeur jeu vidéo C#, XNA, Game Design, Level Design 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.
2013 Projet Étudiant Montréal	+	Frogger Développeur jeu vidéo HTML5, CSS3, Canvas, Javascript Ce projet a pour but de nous faire refaire le jeu "Frogger" à l'identique en utilisant le web et le canvas.

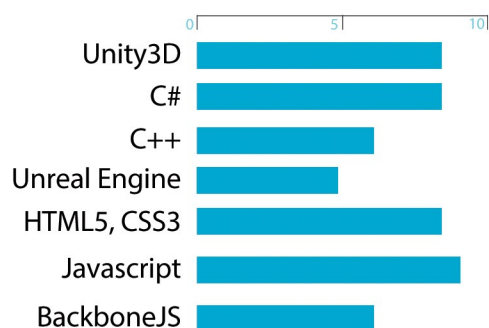
FORMATIONS

2016 - 2017 1 an à Montréal	+	Diplôme en Développement de jeu vidéo (2ème cycle) Université de Sherbrooke - Campus de Longueuil Formation avancée en C++ orientée pour l'industrie du jeu vidéo. Cours dispensés par des professionnels du domaine.
2010 - 2015 3 ans à Paris 2 ans à Montréal	+	Master SUPINFO International University 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 (22)
Nationalité:	France
Location:	Montreal, CANADA
Expérience :	2 ans
Disponibilité:	Temps plein

COMPÉTENCES



RÉCOMPENSES

2017 - Bourse LUDIA

RÉFÉRENCE

Disponible sur demande