



Caleb Aïdam

Gameplay programmeur

Diplômé en game design, je continue d'approfondir mes compétences en réalisant mes propres jeux et projets.

PROFIL

23 ans

ADRESSE

Métropole lilloise

LINKEDIN

linkedin.com/caleb-aïdam

SITE

aidamcaleb.com

E-MAIL

calebaidam.pro@gmail.com

COMPÉTENCES

Unity/Unreal/Godot
C#/Visual Studio
Suite office/google
Miro/figma
Github
Photoshop/Blender

Travaille d'équipe
Initiative
Autonomie
Curiosité

LANGUES

FRANÇAIS

langue maternelle

ANGLAIS

bilingue

LOISIRS

JEUX DE RÔLES

CINEMA D'HORREUR

GUNPLA

FORMATIONS

Diplôme Technical Game Designer

Ecole supérieur Interactive Art & Design, Montpellier (34)

PROG

J'ai appris le C# pour unity et le blueprint unreal, j'ai appliqué et renforcer mes compétences en réalisant par exemple des prototypes de jeux et features gameplay, des characters controllers 2d et 3d, des menus, ou encore en intégrant le level streaming d'Unreal.

AI

De ma 2e année à ma 4e, j'ai appris le **design d'ennemies** et le **développement d'IA pour le jeux vidéo**. J'ai pu travailler avec des **State Machine, Behaviour Tree, HTN Planner** et plus.

OUTILS

J'ai développé des outils éditeur notamment pour l'entrée et gestion de d'informations ainsi que l'intégration d'éléments Id et gameplay.

GESTION

Durant ma formation le travail d'équipe, l'organisation et la communication étaient des compétences que j'ai pu acquérir lors de projets de groupe et à travers l'utilisation d'outils comme miro, trello ou github.

BAC S ISN

Lycée Melkior-Garré, Guyane (973)
2019

PROJETS

4e Année - Projets Individuel (2023)

-Prototype d'un character controller 3d combat et d'un boss sur Unity.

3e Année - Unreal, Level Design et FPS (2022)

-Projet en groupe, un FPS où j'ai mit en place la structure des IAs et travaillé sur leur intégration.

2e Année - Unity, Co-op (2021)

- Projet en groupe, Overcooked-like publié sur Steam. J'ai travaillé sur la conception du gameplay et la création de l'IA ennemi.