



Caleb Aïdam

Gameplay Programmeur

Développeur avec une forte sensibilité pour le gamefeel et l'ia. Aspirant à contribuer à des productions ambitieuses, je recherche un stage alterné au rythme de 3 semaines en entreprise et 1 semaine en école.

PROFIL

23 ans

ADRESSE

Métropole lilloise / idf

LINKEDIN

[linkedin.com/caleb-aïdam](https://www.linkedin.com/in/caleb-aïdam)

SITE

<https://phaustt.github.io/Portfolio>

E-MAIL

calebaidam.pro@gmail.com

COMPÉTENCES

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

Travail d'équipe
Initiative
Autonomie
Organisation

LANGUES

ANGLAIS
bilingue

LOISIRS

JEUX DE RÔLES

CINEMA D'HORREUR

GUNPLA

PROJETS

4e Année - Projets Individuel (2023)

-Unity, conception, 3d Combat Character Controller, Utility AI, HTN, sur Unity

-Prototype 2d inspiré de Hotline Miami, conception, game feel, sign & feedbacks, sur Unity

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

-Projet en groupe, FPS, behaviour tree, query system, génération de mesh

2e Année - Unity, Co-op (2021)

-Projet en groupe, Overcooked-like publié sur Steam. conception, IA, gestion, communication, sur Unity

FORMATIONS

MSc Développeur de jeux vidéo (en cours)

Gaming Campus, Paris (75)

C++, gestion de projets, Unreal, SOLID, Shaders

Diplôme Technical Game Designer

Ecole supérieure Interactive Art & Design, Montpellier (34)

PROG	C#, Unity, Unreal, Blueprint, 3d Character Controller Combat, Multiplayer, 2d Character Controller, VR, UI
AI	IA systémique, State machine, Hierarchical Task Network, Behaviour tree, Utility AI
OUTILS	Outils éditeurs, outils intégration Id et gameplay, génération de mesh
GESTION	Organisation, communication, gestion, trello, miro, github, méthode Cascade, Agile