

Rea Koehler

Reaxt0@gmail.com.com 

<https://reaxt.dev/> 

Game programmer, designer, and software developer.

Languages

English

French

Skills

- Quick learner can adapt to new practices and environments quickly.
- Good at guiding projects and working as a team with others.
- Experience in HTML and CSS
- Experience using Linux from both a server and client use case.
- 6 Years of experience in .NET/C#
- 7 Years of experience in NodeJS
- Very solid fundamentals in object-oriented programming and robust software design.
- Light experience in Java and C++
- Good feel for UX and motion design

Career Experience

MARCH 2021 – JAN 2022

Programming and Game Design / Atlas Rhythm

(<https://atlasrhythm.com/>)

Development on an unannounced game dev project with a team.

Technologies: C#, Unity.

JULY 2022 – AUGUST 2022

CAE Tech Intern / CAE

Worked with the visual team on various bug fixes and implementations for features the team requested.

Technologies: Java, C++, C#, Winforms, OpenGL. Jira, git

MARCH 2022 – SEPTEMBER 2022

Programming and Unity Generalist / Normal Wholesome Games, Melbourne Australia

Worked as a game programmer and Generalist on the video game "Tombstar", did various visual work, bug fixing, implementation, and sound design work.

Technologies: C#, Unity, FL Studio, Audacity, Trello, SVN

JULY 2022 - PRESENT

Programming and Unity Generalist / Strange Scaffold

Work as lead programmer on an unannounced game. Designing and implementing core systems to be used by artist and design team.

Technologies: C#, Unity, GLSL, Trello, Git

Education

SEPTEMBER 2014- JUNE 2019

High School / John Rennie High School, Pointe-Claire QC

Honor Roll student at John Rennie High School, member of Robotics Club and Leadership.

SEPTEMBER 2019 – JULY 2020

Digital Media / John Abbot College

Spent a year in Digital Media, Honors student.

DECEMBER 2020 - PRESENT

Computer Science / John Abbot College

Ongoing Computer Science student. Honors student in every semester (starting fall 2020)

Private Projects

NOVEMBER 2020 – FEBRUARY 2021

Game Level Commission / Slush Management

Organizing a team, creative direction, and programming on a promotional audiovisual project for Slush Management for Porter Robinsons "Look at the sky" song, released for a new album. (result:

<https://youtu.be/VWSubdPOWcQ>) <http://www.slushmanagement.com/>

Technologies used: C#, NodeJS, Blender, Python, Unity

MAY 2018 – PRESENT

Community Manager and Team Lead / BSMG

Created and run the Beat Saber Modding Group Discord community of 230 000+ members. It is a group dedicated to providing support, software, and community engagement for the modding side of the VR Rhythm Game Beat Saber. (<https://discord.gg/beatsabermods>)

NOVEMBER 2016-JULY 2019

Development, Maintenance, Management / DadBot

Creator and sole developer of DadBot, a public discord bot made to tell Dad Jokes in the chat program Discord. Used by 30 000+ servers with 130 000+ individual users by its closure.

Technologies used: NodeJS, MongoDB,

Game Development / RhythmThing

Creator and sole developer of Rhythm Thing, a Rhythm Game that runs entirely in a CMD window and is still in active development. Written in .NET <https://youtu.be/kt9mfl8UoJs> (video demo)
<https://github.com/Reaxt/RhythmThing>

Various Personal Works

- Basic experimentation and understanding of GLSL shader code :
<https://www.shadertoy.com/user/reaxt>
- Created the base for IRA, a discord bot framework made for an art server. Written in NodeJS JavaScript. <https://github.com/Reaxt/IRA>
- Creating mixed media experiences synced to music, primarily in the VR video game Beat Saber, achieved by modifying the game to read more complicated data and then working under the imposed limits of the game and engine. (examples: https://youtu.be/pE_s9bvntA0
<https://youtu.be/xGICwOKNa9Y>)
Technologies used : C#, NodeJS, Blender, Python, Unity

Développer.

Langues

Anglais

Français

Skills

- Apprend vite et peut s'adapter rapidement à de nouvelles pratiques et à de nouveaux environnements.
- Bonne capacité à orienter les projets et à travailler en équipe avec d'autres personnes
- Expérience avec HTML et CSS
- Expérience dans l'utilisation de Linux
- 6 ans d'expérience avec .net et C#
- 7 ans experience avec NodeJS
- Très fort dans les pratiqué Programmation orientée objet.
- Expérience avec Java et C++
- Bonne sens pour UX et motion design

Expérience professionnelle

MARS 2021 – JANVIER 2022

Programmation et conception de jeux / Atlas Rhythm (<https://atlasrhythm.com/>)

Développement sur un projet de jeu video non annoncé avec une équipe.

Technologies: C#, Unity.

JUILLET 2022 – AOÛT 2022

CAE Tech Stagiaire / CAE

Collaboration avec l'équipe visuelle pour la correction de divers bogues et la mise en œuvre de fonctionnalités demandées par l'équipe.

Technologies: Java, C++, C#, Winforms, OpenGL. Jira, git

MARS 2022 – SEPTEMBRE 2022

Programmation et Généraliste du Unity / Normal Wholesome Games, Melbourne Australia

Travaillé en tant que programmeur de jeux et généraliste Unity sur le jeu vidéo "Tombstar", effectué divers travaux visuels, la correction de bogues, la mise en œuvre et la conception sonore.

Technologies: C#, Unity, FL Studio, Audacity, Trello, SVN

JUILLET 2022 - PRESENT

Programmation et Généraliste du Unity / Strange Scaffold

Travailler en tant que programmeur principal sur un jeu non annoncé. Concevoir et mettre en œuvre des systèmes de base qui seront utilisés par des artistes et l'équipe de conception.

Technologies: C#, Unity, GLSL, Trello, Git

Éducation

SEPTEMBER 2014- JUNE 2019

L'école secondaire/ John Rennie High School, Pointe-Claire QC

Étudiant d'honneur au John Rennie High School, membre du club Robotics et Leadership.

SEPTEMBER 2019 – JULY 2020

Digital Media / John Abbot College

Un an dans Digital Media, Étudiant d'honneur

DECEMBER 2020 - PRESENT

Computer Science / John Abbot College

Étudiants en cours. Etudiant d'honneur

Private Projects

NOVEMBER 2020 – FEBRUARY 2021

Commission de niveau de jeu / Slush Management

Organisation d'une équipe, direction créative et programmation sur un projet audiovisuel promotionnel pour Slush Management pour la chanson "Look at the sky" de Porter Robinsons, sortie pour un nouvel album. (resultat: <https://youtu.be/VWSubdP0WcQ>) <http://www.slushmanagement.com/>

Technologies: C#, NodeJS, Blender, Python, Unity

MAY 2018 – PRESENT

Community Manager et chef d'équipe / BSMG

Création et gestion de la communauté sur Discord, "Beat Saber Modding Group" avec plus de 230 000 membres. Il s'agit d'un groupe dédié au support, aux logiciels et à l'engagement communautaire pour le côté modding du jeu de rythme VR Beat Saber. (<https://discord.gg/beatsabermods>)

NOVEMBER 2016-JULY 2019

Développement, Maintenance, et gestion / DadBot

Créateur et unique développeur de DadBot, un bot public pour Discord destiné à raconter des blagues de papa dans le programme de chat Discord. Utilisé par plus de 30 000 serveurs et plus de 130 000 utilisateurs individuels à sa fermeture.

Technologies used: NodeJS, MongoDB,

Développements de jeux / RhythmThing

Créateur et unique développeur de RhythmThing, un jeu de rythme qui fonctionne entièrement dans un process du CMD et qui est encore en développement. Écrit en .NET <https://youtu.be/kt9mfl8UoJs> (demo) <https://github.com/Reaxt/RhythmThing>

Travaux personnel

- Expérimentation et simple compréhension de GLSL: <https://www.shadertoy.com/user/reaxt>
- Création de la base de l'IRA, un bot discord créé pour un serveur des art .NodeJS JavaScript. <https://github.com/Reaxt/IRA>
- Création d'expériences multimédias synchronisées avec la musique, principalement dans le jeu vidéo VR Beat Saber, en modifiant le jeu pour lire des données plus complexes, puis en travaillant dans les limites imposées par le jeu. (exemple: https://youtu.be/pE_s9bvntA0 <https://youtu.be/xGICwOKNa9Y>)

Technologies: C#, NodeJS, Blender, Python, Unity