

# Gaétan RISCHE

## Programmeur Jeux vidéo

06 02 33 93 66  
gaetan.rische@gmail.com  
Portfolio : rische.github.io

## Profil

24 ans      Nationalité : Franco-Luxembourgeois

Je suis actuellement étudiant en **5<sup>e</sup> année de Master** en programmation spécialisé dans le jeu vidéo.  
Je suis particulièrement intéressé par la **programmation moteur**.

## Compétences

Langages de programmation

**C# | C/C++ | Java | Python | JavaScript**

Moteurs

**Unity | Unreal Engine | Game Maker Studio**

Autres logiciels

**Blender | Visual Studio**

Français : Natif

Anglais : Intermédiaire

Allemand : Bases

## Experience professionnelle

### Stage à Ubisoft production internationale – 3 mois, Été 2019

Développement d'un outil d'édition et de visualisation de monde ouvert sous la forme de graphe. (développé sur Unity)

- Programmer des outils de mesure liés à la théorie des graphes.
- Améliorer l'ergonomie de l'outil d'après les retours utilisateurs.

## Éducation

Master – *Supinfogame RUBIKA*  
Valenciennes FRANCE (2015 - 2020)  
Game Programmer / Game Designer

DUT Informatique – *IUT Nancy-Charlemagne*  
Nancy FRANCE (2014 - 2015)

BAC Scientifique – *Lycée La Briquerie*  
Thionville FRANCE (2011 - 2014)

## Projets Étudiant Notables

### Haul Away - 2020 (équipe de 8 membres)

*Jeu d'aventure / navigation – Unreal Engine 4*

- Programmation du comportement d'un voilier.
- Développement d'un système de météo.

### Orbi Universo - 2019 (équipe de 5 membres)

*Jeu de gestion – Unity*

*En vente sur Steam*

- Création d'un langage propre au jeu permettant le modding.

### Ruins And Switch - 2018 (équipe de 4 membres)

*Jeu de plateforme 2D - Game Maker Studio*

*Présenté à l'INDIECADE Paris, Octobre 2018*

- Programmation du contrôleur du personnage.
- Création d'un éditeur de niveau.

## Hobbies

- Jeux vidéo (Gestion, Stratégie)
- Rétrogaming
- Modélisation 3D
- Sciences (Astronomie, Mécanique)