

Samuel Dubois

Gameplay Programmer
Tool Programmer

A la recherche d'un stage de 2 à 4 mois

e-mail: samuel.m.dubois@gmail.com

Phone: +33 6 46 28 06 70

<https://samuelduboi.github.io/Website>

<https://www.linkedin.com/in/samuel-dubois/>

COMPETENCES

Développement:

C#
C++
Git
Hmtl 5

Logiciels:

Unity
Unreal Engine 4
Jira
Notion

Langues:

Français: natif
English: bilingue
Espagnole: avancé

Permis B

ETUDES

2019 - 2021

France, **Rubika**
Game Design

2018

Hamilton Bermuda
Alberta High School Diploma

2017

Solesmes France
Baccalauréat Scientifique mention
très bien

INTERETS

Volleyball : Je faisais partie de
l'**équipe nationale** des Bermudes.

Judo : J'ai passé la **ceinture**
noire.

Scout : **9 ans** à vivre avec un
groupe, à construire des **projets**
et à les mener à bout (récoltes de
fonds, recherches de sponsors et de
collaborateurs,etc..).

EXPERIENCES PROFESSIONELLES

Tool Programmer - CrossQuestStudio

Juillet 2020 - Aout 2020 Valenciennes France

- Création d'un **tool nodal de visual scripting** sur **Unity**.
- Intégration de fichier **CSV** sur le tool.
- Mise en place de l'**interface graphique** du tool dans le moteur.

Lead Programmer - Keep The Beat

Septembre 2020 - Novembre 2020 Valenciennes France

- Création d'un **outil de level design** incluant la notion de rythm variable et de la génération procédurale.
- Développement du **gameplay** d'un jeu de **rythm** sur **Unity**
- Développement des **feedback** sur un instruments via **Arduino**
- **Installation** du produit lors du Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg.

Game Designer - La Sixième Collection

Novembre 2018 - actuellement

- J'ai été Game Designer sur un jeu de société basé sur la mode.
- J'ai été en charge de protéger la propriété intellectuelle du jeu.

PROJETS PERSONNELS

Lead Programmer VR/Réseau - Foxy Flox

Novembre 2021 - actuellement

- Développement de l'**infrastructure réseau** via **Mirror**.
- Modification de la **physique** du moteur **Unity 3D**.
- Développement du **gameplay VR** de **manipulation** via **OpenXR**.
- Développement de la **compatibilité** **HTC Vive**, **Oculus Quest** et **Valve Index**.

Tool Programmer - Escape Time

Fevrier 2021 - Mai 2021

- Création d'un **tool** de **level design** pour création de salle.
- Développement du **gameplay** pour **Android** sur **Unity**.

Lead Programmer - Pirate Academy

Decembre 2019 - Janvier 2020

- Création d'un **tool** et d'une **pipeline** d'intégration pour **44** développeurs .
- Développement du gameplay "macro" d'un **WarioWare** Like.