

ANDREW MANSOUR

ÉTUDIANT EN MASTER INFORMATIQUE :
IMAGERIE, PROGRAMMATION 3D ET JEUX VIDÉO

Sérieux et motivé, je suis à la recherche d'un contrat
d'apprentissage en développement de jeu.

CONTACT

- 06 17 51 05 04
- andrew.mansour24@gmail.com
- 1579 Route de Mende, 34090 MONTPELLIER
- <https://github.com/Sloth-King>
- [Portfolio personnel](#)

ÉDUCATION

- 2024 - 2026 Montpellier, France
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER
 - Master IMAGINE : Imagerie, 3D, jeux vidéo
- 2021 - 2024 Montpellier, France
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER
 - Licence informatique
- 2019-2021 Hazmieh, Liban
COLLÈGE MELKART
 - Baccalauréat Général, spécialités mathématiques et physique-chimie

COMPÉTENCES

HARD SKILLS

- Unity, Godot
- OpenGL
- GLSL
- C/C++/C#, Python
- LaTeX
- Git

SOFT SKILLS

- Esprit d'équipe
- Adaptabilité
- Apprentissage rapide
- Bon relationnel
- Curiosité

LANGUES

MATERNELLE : Français | Anglais | Arabe
NIVEAU SCOLAIRE : Espagnol

CENTRES D'INTERÊT

Voyages - EAU, Chypre, Suède, Espagne, Portugal
Activités sportives - Basketball, badminton
Musique - Basse électrique
Autre - Jeux vidéo

EXPÉRIENCES

DÉVELOPPEUR DE JEU

Depuis 08/2024

Plamp Studio

- Développeur pour un jeu mobile et PC (COTS) sur **Unity**
- Optimisation de code, refactoring, bug fixing, développement gameplay, équilibrage
- Communication (Instagram, Kickstarter, Discord)

PROFESSEUR PARTICULIER

12/2021-06/2024

Skoolup

- Dispense de cours de **mathématiques, anglais** et français du CM1 à la 2nde pour des classes de 1 à 10 élèves

BÉNÉVOLAT

04/2019 - 04/2019

E-Motorshow Beirut

- Coordination et gestion du flux de visiteurs et de véhicules sur site
- Travail en équipe** pour assurer la sécurité et le bon déroulement des essais routiers

PROJETS RÉCENTS

MOTEUR DE JEU "FROM SCRATCH"

03/2025-05/2025

- Développé en **OpenGL** et **C++**.
- Implémentation de **moteur physique**, hiérarchie de scènes, textures, **rendu différé**
- Architecture **sécuritaire** et intuitive pour un développeur

SYNTHÈSE DES OCÉANS SUR GODOT

02/2025-05/2025

- Développé en **GLSL**, **GDSshader** et **GDScript**
- Synthèse d'océan rapide, orientable et apériodique
- Implémentation de **pavage et mélange**, LEAN Mapping et orientation de vagues

DÉVELOPPEMENT D'UN MOTEUR DE RENDU AVEC RAYTRACING

10/2024 - 12/2024

- Développé en **C++**
- Implémentation de réflexion, réfraction, ombres douces, flou cinétique, détection d'**intersections**, structure d'accélération (**KD-Tree**)



Scannez pour ouvrir
le portfolio