

ANDREW MANSOUR

ÉTUDIANT EN MASTER 1 IMAGINE :
IMAGERIE, PROGRAMMATION 3D ET JEUX VIDÉOS

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>

COMPÉTENCES

SOFT SKILLS

- Esprit d'équipe
- Rigueur
- Curiosité
- Créativité
- Capacité d'apprentissage

HARD SKILLS

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

LANGUES

MATERNELLE : Français | Anglais | Arabe
NIVEAU B2 : Espagnol

ÉDUCATION

2024 - 2026

FACULTÉ DES SCIENCES DE MONTPELLIER -
MONTPELLIER, FRANCE

- Master IMAGINE : Imagerie, 3D, Jeux Vidéo

2021 - 2024

FACULTÉ DES SCIENCES DE MONTPELLIER -
MONTPELLIER, FRANCE

- Licence Informatique

2019 - 2021

COLLÈGE MELKART - HAZMIEH, LIBAN

- Baccalauréat Général, Spécialité
Mathématiques, Physique-Chimie option
Maths expertes

CENTRES D'INTÉRÊT

Voyages - EAU, Chypre, Suède, Espagne,
Portugal

Activités sportives - Basketball, Badminton

Musique - Basse électrique

Autre - Jeux vidéos

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

DEVELOPPEUR DE JEU MOBILE UNITY

08/2024 - PRESENT

Plamp Studio

- Développeur pour un jeu mobile (COTS) sur Unity.
- Optimisation de code, Refactoring, Bug Fixing, Features Development, Equilibrage
- Communication (Instagram, Kickstarter, Discord)

PROFESSEUR PARTICULIER

12/2021-06/2024

Skoolup

- Dispense de cours de Maths, Anglais et Français de la 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

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'intersection Rayon-Maillage.

JEUX MULTIAGENT AUTOMATIQUES GODOT

09/2024 - 12/2024

- Développés sur GODOT en GDScript.
- Un premier jeu avec interactions simples entre les agents et leur environnement.
- Un second jeu plus avancé avec implémentation d'objectifs (goals), et plusieurs différentes stratégies pour les atteindre.

SYNTHÈSE DES OCÉANS SUR GODOT

Depuis 02/2025

- Développé en GLSL et GDShader et un peu de GDScript.
- Génération d'océans rapides, orientables, asymétriques et apériodiques.
- Implémentation de pavage et mélange, LEAN Mapping et Orientation de vagues.

HARMONISATION DES COULEURS D'UNE IMAGE

Depuis 02/2025

- Développé en Python.
- État de l'art sur les méthodes connues d'harmonisation.
- Recherche scientifique.
- Implémentation de différents algorithmes pour rendre les couleurs d'une image plus harmonieuses.

MOTEUR DE JEU "FROM SCRATCH"

Depuis 02/2025

- Développé en OpenGL et C++.
- Implémentation de moteur physique, hiérarchie de scènes, textures.