

ANDREW MANSOUR

ÉTUDIANT EN MASTER INFORMATIQUE:
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>
🌐 [Portfolio personnel](#)

ÉDUCATION

2024 - 2026 Montpellier, France
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER,
• Master IMAGINE : Imagerie, 3D,
Jeux Vidéos
2021 - 2024 Montpellier, France
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER,
• Licence informatique
2019-2021 Hazmieh, Liban
COLLÈGE MELKART
• Baccalauréat Général, Spécialités
Mathématiques, 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 B2 : Espagnol

CENTRES D'INTERÊT

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

EXPÉRIENCES

DEVELOPPEUR DE JEU MOBILE UNITY

Plamp Studio 08/2024 - PRESENT
• Développeur pour un jeu mobile et PC (COTS) sur **Unity**.
• Optimisation de code, Refactoring, Bug Fixing, Features
Développement, Équilibrage
• Communication (Instagram, Kickstarter, Discord)

PROFESSEUR PARTICULIER

Skoolup 12/2021-06/2024
• Dispense de cours de Maths, **Anglais** et Français de la CM1
à la 2nde. Pour des classes de 1 à 10 élèves.

BÉNÉVOLAT

E-Motorshow Beirut 04/2019 - 04/2019
• 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** 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.

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 le
portfolio