

Thomas Isherwood

Coordonnées : +44 7829990281 - thomasisherwood@outlook.com

Portfolio Website: <https://thomasisherwood.com/en/> - <https://github.com/thisguy245>

Profil

Développeur de jeux passionné et adaptable, avec une forte capacité d'apprentissage dans des environnements dynamiques. Expertise en C++, Unity, et intégration d'IA. Expérience avérée dans la gestion d'équipes et la livraison de projets avec des méthodologies Agile. À la recherche d'un stage estival pour contribuer à des projets innovants dans l'industrie du jeu vidéo.

Projets Clés

Projet de Studio – Dungeon Crawler Multijoueur (Unity)

- **Rôle:** Producteur, Chef d'équipe (8 personnes), et Programmeur.
- Développement des mécaniques de jeu, fonctionnalités multijoueur (Unity Net Code), et comportements d'ennemis pilotés par IA.
- Gestion des délais, délégation des tâches, et collaboration d'équipe avec Agile/Trello.

BFX Game Jam 2024 – Jeu de Tir Multijoueur (Unity)

- **Rôle:** Chef de groupe (5 personnes) et Développeur Réseau.
- Création d'un jeu de tir multijoueur avec Unity Net Code.
- Implémentation de power-ups dynamiques, carte tournante, et obstacles environnementaux.
- Nommé "*Meilleures Mécaniques*" parmi 20 équipes.

Moteur de Jeu Personnalisé avec IA (C++, OpenGL, SDL2)

- **Rôle:** Développeur Solo.
 - Construction d'un moteur de jeu à partir de zéro avec intégration de Mistral LLM pour la redirection utilisateur et des outils d'IA.
-

Compétences Techniques

- **Langages :** C++, C#, Python, JavaScript, GDScript
- **Moteurs de Jeu :** Unity, Unreal Engine, Godot, GMS
- **Graphismes :** OpenGL, SDL2, FLTK
- **Réseau :** Unity Net Code, Winsock (Windows)
- **Autres :** Intégration d'IA, Développement de moteurs, Tests Unitaires

Formation

Bournemouth University

BSc (Hons) Ingénierie Logicielle pour Jeux – Septembre 2023 à Aujourd’hui

- Programmation en C++ (Note Maximale)
- Physique/Graphismes/Réseau
- Mathématiques pour l’IA et les Graphismes
- Développement d’Interfaces (SDL, FLTK, OpenGL)
- Méthodologies Agile et Gestion de Projet
- Recherche en Machine Learning

Hautlieu School

- **A Levels** : Informatique, Mathématiques, Technologie Musicale
- **GCSEs** : Maths, Anglais, Chinois, Sciences (Triple), Technologie, Musique, Informatique (projet Unity avec IA).

Expérience Professionnelle

Denix Studio – Programmeur IA (Mi-temps, Mai 2025 – Aujourd’hui)

- Exploration de l’IA et de la navigation dans Unreal Engine pour un projet commercial.

JE3.COM – Support Technique & Développeur Junior (Mi-temps, Sept. 2023 – Aujourd’hui)

- Développement full-stack (Astro/Svelte, JavaScript, API).
- Gestion de tickets pour l’équipe cybersécurité.

Autres Expériences :

- Manche-Iles Express (Agent de Voyages, 2023–2025)
- Sports Direct (Vendeur, 2020)

Centres d’Intérêt

- Veille technologique (IA, jeux vidéo).
- Histoire, géopolitique, et langues.
- Trail, airsoft, escrime – Fan de F1 et rugby (joué pendant 12 ans).
- Production musicale (Piano/Violon), membre de l’Orchestre Symphonique de Jersey.

Références : Disponibles sur demande.