



Thomas Lieghio

Recherche CDI en tant que Développeur
Gameplay et 3D

✉ thomas.lieghio99@gmail.com
🏠 La Verpillière (38290)
📅 25 ans
🔗 https://github.com/ThomL69/My_Book
📄 Permis B
☎ 06 95 71 97 41

Passionné de jeux vidéo et sérieux dans mon travail. Je suis curieux et j'ai une envie d'apprendre continue dans le domaine du jeu vidéo en tant que programmeur gameplay ou moteur.

Langues

Anglais

Je comprends l'anglais écrit.
Pour l'expression orale, je peux tenir une conversation.

Logiciels et domaines informatiques utilisés

Unity

Unreal Engine

Outils de versionning (Git, Github, Citlab)

Visual Studio

Atouts professionnels

Autonomie

Gestion de projet

Travail en équipe

A l'écoute

Diplômes et Formations

Master 2 Ingénierie du Jeu Vidéo (GAMAGORA) Université Lyon 2 Lyon (69)

De septembre 2023 à septembre 2024

Master 2 Image Développement et Technologie 3D Université Claude Bernard Lyon 1 Villeurbanne (69100)

De septembre 2022 à septembre 2023

Licence Informatique Université Claude Bernard Lyon 1 Villeurbanne (69100)

De septembre 2019 à juin 2020

DUT Informatique IUT Lyon 1 Villeurbanne (69100)

De septembre 2017 à juin 2019

Centres d'intérêt

Musique

Jeu vidéo

Karaté

Champion de l'Ain (en combat)

Compétences techniques

Langage C#	Niveau avancé
Langage C++	Niveau avancé
Python	Niveau avancé
SQL	Niveau avancé
Langage web (HTML/CSS, PHP)	Notions théoriques

Expériences professionnelles

Stagiaire de recherche Université Lyon 3 Lyon (69)

De mai 2024 à septembre 2024

Dans ce stage, j'ai effectué plusieurs missions diverses et variées :

Rédaction d'un cahier des charges, élaboration de diagrammes UML et de schéma RDF,
Mise en place d'état de l'art sur les serious game et sur l'ingénierie de la trace, création d'un modèle de trace et de traces.

Développeur Gameplay et UI La Science Entre En Jeu La Verpillière (38)

Septembre 2024

Pour la game jam Rendez-Vous de l'Histoire, j'ai effectué divers travaux dont :

- Développement du Gameplay du joueur.
- Développement des parties UI du jeu.
- Mise en place du mapping du niveau avec l'aide du Level Designer.

Ingénieur Logiciel CGI Lyon (69)

D'avril 2023 à septembre 2023

Dans le but de gamifier leur formation sécurité du site sûr avec le moteur Unity.

J'ai utilisé des assets graphiques 3D trouvable sur le store de Unity pour un gain de temps pour la création du jeu.
J'ai utilisé la bibliothèque SQLite pour gérer l'authentification des joueurs.

Technicien SAV UBI Solutions Lyon (69)

De juin 2021 à juillet 2021

- Maintenance de terminaux mobiles.
- Supervision des expéditions.