

Lino Thebault



Développeur de
jeux vidéo

Passionné par les jeux vidéo depuis mon enfance et développeur indé sur mon temps libre, mon parcours me permet d'attester de compétences en développement mais aussi en modélisation 3D, Game design et en écriture scénaristique.

Âge

20 ans

Nationalité

Français

Langue

Anglais C1 (TOEIC)

Permis

B + véhicule personnel

Adresse

89550, Héry

E-mail

lino.thebault@gmail.com

Portable

+33 6 25 21 11 99

Compétences

- C# et GDScript
- Modélisation 3D
- Game Design
- Écriture scénaristique
- Illustration
- Gestion de projet
- Résolution de problèmes

Logiciels

- Unity
- Godot
- Blender
- Aseprite

Centres d'intérêts

- Jeux vidéo
- Modélisation 3D
- Montage vidéo
- Musique
- Dessin

Formations

BUT MMI, parcours GameWeb

Saint-Dié-des-Vosges

2021 → 2024

BUT (équivalent DUT + Licence) Métier du Multimédia et de l'Internet, parcours GameWeb (Développement web et jeux vidéo).

Apprentissage d'Unity, Unreal Engine et Blender. Cours de Game Design et d'écriture scénaristique.

Projets de développement de jeu concrets avec des partenaires réels (musée et office de tourisme de la ville)

Expériences professionnelles

Stage de développement et création 3D

UDSP 89

Mars 2024 → Juillet 2024

Création d'un jeu vidéo web et mobile interactif sous Unity, destiné aux adhérents de l'Union Départementale des Sapeurs-Pompiers de l'Yonne, dans le but de faciliter la communication.

Création d'un site web pour l'hébergement du jeu et la diffusion d'informations pour l'association.

Logiciels et technologies : Unity (C#), Blender, HTML, CSS, JS

Stage de développement

DISRUPTIVE AI

Avril 2023 → Juin 2023

Création de scènes pour le jeu vidéo sur navigateur EXODE.

Développement de différentes scènes utilisées dans le but d'introduire une nouvelle partie du gameplay aux joueurs.

Logiciels et technologies : GitHub, HTML, CSS, JS

Scientific Game Jam Nancy

Nancy

Mars 2023

Participation et victoire à la Scientific Game Jam de Nancy :

48h pour créer un jeu sous Unity sur le thème de la thèse d'un doctorant en science. Création d'un jeu de type "platformer" avec des énigmes, sur le thème de la transition de phase.

Poste principal de développeur, aide au level design et au game design.

Logiciels et technologies : Unity (C#), GitHub, Blender