

CONTACT



370 chemin des pins, Combaillaux
angelo-gonzalez.pro@yolkaal.ovh
06 44 15 38 67

COMPETENCES



Techniques :

- C / C#
- Unity Engine
- Java / Python
- HTML/CSS/JS
- PHP
- SQL
- Photoshop
- Blender
- Montage/réparation PC
- Impression 3D
- usinage CNC



Langues :

- Anglais : B2
- Espagnol : A2

CENTRES D'INTERETS



- Jeux vidéo
- Automobile
- Musique (piano/guitare)
- Dessin
- Cosplay/Couture
- Electronique

LIENS EXTERNES



Linkedin :



Portfolio :



Angelo GONZALEZ

À la recherche d'un stage de 3 mois en développement de jeux vidéos.

PROFIL :

Développeur de jeux vidéo junior, spécialisé en programmation temps réel sur moteurs de jeu en C#/C++ tels que Unity et Unreal Engine (en particulier Unity). Je m'intéresse particulièrement aux jeux mettant l'accent sur la narration et l'exploration, comme The Elder Scrolls, The Last of Us ou Outer Wilds.

FORMATION :

Bachelor Universitaire Technologique en Informatique
Université de Montpellier
2^e année en cours

-
baccalauréat Maths / Numérique et sciences informatique
Lycée Jean Jaurès, Saint clément de rivière.

PROJETS :



(2025) Jeu de cartes multijoueur 3D – Unreal Engine 5 (C++)

Programmation gameplay temps réel, structuration du code, intégration d'assets.

(2026) Mod Minecraft “Lycanth” – Java

Ajout de système de gameplay sur une base de code existante.
Work in progress.

(2025 et 2026) Game Jams – CodeGameJam

Prototypage rapide en équipe et implémentation du gameplay sous contrainte de temps.

3ème place du classement local (Montpellier) pour l'édition 2026.

“The Fate of the click” sur [itch.io](#)

(Depuis 2023) Hardware

Montage et optimisation de PC haut de gamme

(2025) Web

site e-commerce factice (PHP/SQL)

Portfolio WebGL fait à partir d'Unity

Autres projets notables

Fabrication de modèles 3D pour impression et usinage

Fabrication de costume inspiré du jeu The Finals