

CONTACTS

- ☎ 06 58 35 72 98
- ✉ coelhovieira.guilherme@gmail.com
- 📍 Lyon, France
- 🌐 <https://ytsdarko04.github.io/Portfolio/>
- 🐙 github.com/YtsDarko04
- 🌐 [linkedin.com/in/guilhermecoelhovieira](https://www.linkedin.com/in/guilhermecoelhovieira)

ÉDUCATION

2022 - en cours GAMING CAMPUS

Bachelor Développeur de Jeux vidéo et Rendu 3D Temps Réel.
C++ / C# / UE / Unity.

2019 - 2022 LYCÉE GASTON BACHELARD

Baccalauréat général
Spé NSI & Math

SOFT SKILLS

- Travail en équipe
- Communication
- Autonomie
- Esprit critique
- Adaptabilité

LANGUES

- Français (Bilingue)
- Anglais (Bilingue)
- Portugais (Natif)
- Espagnol (Intermédiaire)

HOBBIES

- Jeux Vidéos
(Overwatch, FFXIV, TFT)
- E-Sport
(Overwatch, LoL)

BÉNÉVOLAT

- Manager Équipes E-Sport
(Moonstone, Topaze, Goud Guys Ajax)
- Joueur E-Sport
(Frost Tails, Moonstone, Shonen Esport)
- Organisateur de tournois
(Polaris Series s3&4, Goud Lan)

GUILHERME COELHO VIEIRA

DÉVELOPPEUR



QUI SUIS-JE

Étudiant en 3^e année de Bachelor **développeur de jeux vidéo**, j'ai pu acquérir des compétences en programmation que je compte approfondir par **un stage d'au moins 3 mois**. Mon objectif serait de faire évoluer mes compétences techniques dans ce domaine.

PROJETS | COMPÉTENCES

C++ / C#

- **Réseau** : Utilisation de **sockets** et de **threads** pour une communication entre deux instances de notre application (Morpion, 1v1 local)
- **Intelligence Artificielle** : Utilisation de **States Machines**, de **Behavior Tree**, d'**Environment Query System** (simulation de partie de rugby, jeu de zombie round based, Pierre-Feuille-Ciseaux).
- **DirectX12** : Découverte du développement moteur.
- **Binaire** : Manipulation de bits et d'images afin d'encrypter un message codé dans notre image de départ (projet Stéganographie).

Unity

- **FPS** : Découverte d'Unity par la création d'un projet FPS, nous laissant découvrir les fonctionnalités du moteur (**Input System, Mesh, Material, AI Navigation**)
- **Shaders - Feedbacks** : Créations d'effets visuels nous permettant d'embellir un jeu et de faire des retours visuels aux joueurs (**ShaderGraph, HLSL, CineMachine, divers feedbacks**).
- **UI / UX** : Création d'interfaces utilisateurs simples et fluides (**Idle Game**).

Unreal Engine

- **BluePrints** : Découverte d'Unreal Engine par la création d'un puzzle game en **blueprints**.
- **C++** : Création d'un jeu de zombie round based en TOP-DOWN (implémentation C++, **Behavior Tree, Shaders, UI / UX**).

EXPÉRIENCES

Développeur

DISTANCIEL - DEC 2023

3DVerse / CorpusIA

- Création d'un site internet agissant d'intermédiaire entre le client et le moteur 3DVerse. (Back-End : JavaScript, API 3DVerse)
- Modification en temps réels pour plusieurs utilisateurs d'une même scène permettant à tout les corps de métiers une collaboration.