

FORMATION

Game Programming

Isart Digital

09/2023 | Paris

PROJETS

TPS Console (PS5) (Jeu de tir en arène)

- **Réalisations :** Système de gestions des parties, **portage sur console**, menu de sélection des personnages, UI/UX, intégration du **multijoueur local**
- **Contexte :** Projet étudiant en groupe de 4 programmeurs sur la durée de 1 mois

Jeu 2.5D – Unity (Plateformer/Puzzle)

- **Réalisations :** Création des différents obstacles et puzzles, animations du personnage, gestion du chargement des niveaux, UI/UX
- **Contexte :** Projet collaboratif entre étudiants programmeurs et game designers (équipe de 8 personnes) sur une durée de 1 mois.

Puzzle Game – Isart Game Week (Game Jam)

- **Réalisations :** Prototypage rapide du gameplay, implémentation du drag and drop, création d'un système de **génération aléatoire de niveaux**, ajout de features visuels, UI/UX.
- **Contexte :** Game Jam de la durée d'une semaine en équipe de 10 composée de programmeurs, game designer, artistes et sound designer, le projet s'est vu attribué le **Grand Prix du Jury**.

EXPÉRIENCE

Technicien de maintenance


Boucheron


06/2025 – 07/2025 | Paris

- Boot des ordinateurs des nouveaux employés
- Installation des logiciels de bases et mises à jour sur les machines
- Traitement des tickets (demande de matériel, problèmes logiciels ou matériels...)


Adam HAMOUCHE

Game Programmer

 adam.hamouch05@gmail.com

 0769547617

 www.linkedin.com/in/adam-hamouch

 github.com/adam-hamouch

COMPÉTENCES

Langages :

- C, C++, C#
- Python

Moteurs de jeu :

- Unity 3D
- UnrealEngine
- Moteur personnel

Logiciels :

- Versionning : GitLab, GitHub, Fork
- Gestion de projet : Trello, méthodologies agiles/scrum
- Documentation : Excel, LucidChart, Google Sheet

Environnements :

- Visual Studio
- Windows / Linux

Développement de jeux vidéos :

- Programmation gameplay
- Intelligence artificielle (pathfinding, behaviourtrees, navmesh)

Soft skills

- Organisation du travail et gestion des priorités
- Travail en équipe pluridisciplinaire (programmeurs, artistes, game designers)
- Communication et vulgarisation technique
- Adaptabilité et apprentissage rapide

LANGUES

Anglais

B2