

Angéline Guignard

Développeur

✉ angeline.guignard@gmail.com
☎ 06.13.12.30.89
📍 Maisons-Alfort
@ www.angeline-guignard.fr
in www.linkedin.com/in/angelineguignard

Expériences professionnelles

mars 2016 -
actuellement

Développeur Créatif VR, Unity - Cinémur

Applications 3D en réalité virtuelle (Gear VR, Cardboard), dans un environnement de salle de cinéma.

oct - jan 2016

Développeur C#, Unity - Streetlab

Application 3D sur tablette zSpace (réalité augmentée).

avril - oct 2015

Programmeur C++ - Quantic Dream

Création d'une caméra aux fonctionnalités identiques à celle du logiciel de modélisation 3D Maya. Création de nœuds dans le moteur d'animation. Prototypes de gameplay.

juin - sept 2014

Développeur gameplay C#, Unity - Streetlab, Institut de la vision

Création de jeux pour le Futuroscope : programmation gameplay, animations 2D, scénario de jeu.

Formations

2012 - 2015

Ecole ingénieur multimédia IMAC - ESIPE

Université Paris Est Marne-la-Vallée

Ecole alliant science et art. Développement de jeux vidéo 2D/3D, application de réalité augmentée, site internet, ergonomie, UX, histoire de l'art, audiovisuel.

2010 - 2012

DUT Services et Réseaux de Communications

IUT de Cergy Pontoise

2010

Baccalauréat Scientifique - mention bien

Lycée Gérard de Nerval, Luzarches (95)

Compétences

Unity 3D
C#
C++

Réalité virtuelle
Réalité augmentée
Git

Photoshop
Illustrator
Indesign

Notions
Langues

Perforce, GLSL, HLSL, ShaderLab, HTML, CSS, PHP
Français (maternel), Anglais (TOEIC : 905)

Loisirs

Jeux vidéos
Graphisme
Séries

stratégie, réflexion, point & clic, RPG, mobile
photographie, design print et web, illustrations 2D, low poly
fantastique, comique, horreur, suspense