

Bourel David

VALENCIENNES - FRANCE
(+33) 6 28 38 09 69
d.bourel@rubika-edu.com
<https://davidbourel.github.io>
Linkedin : david_bourel

Recherche de stage en développement **AI/**
Gameplay ou Level Designer à partir de Juillet
2019.

FORMATIONS

2016 - 2019	Master en Game Programming, <i>Rubika</i> à Valenciennes.
2014 - 2015	Licence en Game/Level Design, <i>Gamagora</i> à Lyon.
2012 - 2014	DUT informatique, Spécialisation Imagerie Numérique, IUT à Arles.
2012	Baccalauréat Scientifique - Science de l'Ingénieur, <i>Craponne</i> à Salon.

EXPÉRIENCES

Juillet 2018 - Septembre 2018	<i>IronEqual</i> Développeur gameplay / Achievement steam.	Développeur Level Designer
2013 - 2017	<i>Adecco</i> Préparateur de commande, pendant les vacances.	Intérimaire

RÉALISATIONS

Octobre 2017- Février 2019	<i>Sound Slide</i> Développement d'un Runner Musical sous Unity , commercialisé sur la plateforme Steam .	Développeur / Level Designer (Étudiant)
Octobre 2018- Juin 2019	<i>Slum77</i> Jeu d'horreur à la première personne, Unreal Engine 4 .	Développeur/ Level Designer (Étudiant)
Mai 2017	<i>Kukeri</i> Party Game survival en arène, Coop4 vs IA sous Unity .	Développeur (Étudiant)
Novembre 2014- Juin 2015	<i>20.000 Lieues sans la mer</i> Jeu de plateforme/réflexion en 2D sous Unity .	Game/Level Designer Développeur (Étudiant)

COMPÉTENCES

Languages:

Connaissance: **C#**, Sql
Intermédiaire: **Shader**, C++,
Html/Css
Debutant: Java, Lua, Php.

Moteurs:

Unity
Unreal Engine 4
Superpowers
Blender

Autres:

Git
Visual studio
SVN
Jira
Windows/MacOS

INTÉRÊTS

Musique : Chaine Youtube/Soundcloud de partage de
musique. **SWL**.
Sports : Tennis, Badminton
Jeux : Spec Ops : The Line, Bioshock, Stardew valley, valley,
Tom Clancy's The Division 2
Jam : Global Game Jam

LANGUES

Français : Langue maternelle
Anglais : Intermédiaire
Espagnol : Debutant