

Programmeur Gameplay

A PROPOS DE MOI

Passionné de programmation, hardware et nouvelles technologies, je suis motivé et déterminé à en apprendre d'avantage sur la conception de jeux vidéo auprès de professionnels talentueux!

Je cherche activement une alternance dans la programmation de jeux vidéo.

INFORMATIONS



23/05/2003 – 20 ans



Impasse des Augustins 57100 Thionville



bot.joseph@proton.me



Joseph Bot



06 95 57 11 58



Permis B

RÉALISATIONS

Dans l'objectif de me former et au cours de mon parcours, j'ai réalisé de nombreux projets dont certains disponibles sur mon portfolio:



R joebot.fr

LANGUES





COMPÉTENCES -















Photoshop









APPRENTISSAGE





EXPÉRIENCES

2022 - 2023

Belette Team Studio

lan

Développeur Unity

- · Programmation gameplay, d'outils et correction de bugs.
- · Intégration des assets visuels en respectant la charte graphique.
- · Conception et intégration de shaders et d'effets visuels.

2022

Super U

6 mois Employé commercial rayon frais

- · Réapprovisionnement des rayons en respectant les rotations.
- · Étiquetage des produits et inventaire mensuel des stocks.
- · Renseignement et orientation de la clientèle.
- · Formation des nouveaux arrivés, stagières et saisonniers.



FORMATION

parcours développeur jeux vidéo.

2022-2025



2018-2021 Baccalauréat Général

Spécialités NSI, Mathématiques et Science de l'Ingénieur.



CENTRES D'INTÉRÊT

- Féru de jeux AAA et friand de jeux indépendants, j'affectionne particulièrement les rogue-like/lite et les dungeon crawlers.
- Fervent enthousiaste de hardware depuis des années, j'admire tout ce qui touche au matériel informatique et aux ordinateurs.
- Depuis longtemps cinéphile, cette passion me tient beaucoup à cœur et j'apprécie toujours de bonnes discussions sur le cinéma.
- J'utilise des outils artistiques comme Photoshop depuis maintenant plus de 6 ans, j'aime tout ce qui touche au design en général.
- J'ai pratiqué la natation pendant près de 7 ans, c'est un sport qui me permet de me détendre et de réfléchir.

