

MARTIN PÉNARD

GAME PROGRAMMER

martin.penard@gmail.com
(+33) 6 22 27 42 97
Website


LANGAGES		LOGICIELS		AUTRES	
C/C++	OpenGL	Unity3D	Visual Studio	Design Patterns	Git
C#	GLSL	Unreal Engine	Wwise	UML	Oracle
Qt, SDL, GLFW	Assimp	Photoshop	XNA	MySQL	
Windows Form	Java, Swing	Spine2D	Blender		
Python	Javascript				
ANGLAIS COURANT					

PROJETS

Hindrance – Jeu tablette, 4 mois

Unity3D, C#

Gameplay, root motion

Algorithm de reconnaissance de forme

Shaders, intégration d'assets

Rain Engine

Game engine programming (C++)

3D rendering (OpenGL, GLSL)

Game Loop, Component based architecture

FlamPAGE – PC game, 2 mois

Unity3D, C#

Gameplay, File Parser (.tvs)

Intégration d'assets

Gestion interactive de la musique

Game Jams

7 game jams depuis 4 years

Voir mon site web

Autres projets

Networking (Unity3D C#)

3D rendering (OpenGL, GLSL, VBO)

Procedural generation (Doom Builder C#)

Pathfinding (C#, XNA, OpenGL)

AI (BW API)

Blueprints (UE4)

CENTRES D'INTÉRÊT

E-sport (CSGO, Starcraft)

Sport (Handball, 10 ans)

Jeux de plateau

Actualité scientifique
et technologique

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Game Developer – BULWARK STUDIOS

Mai/Juin 2016

Game developer sur **Twaig** (Apple Store, Play Store)

Unity3D, C#

Implémentation de mécaniques de gameplay

Amélioration de l'UI

Intégration d'assets (Spine2D, images, sons)

Debug

Developer – CANTORIEL

May/July 2015

Développement d'un tool de vérification de bases

de données (Oracle et SQL Server)

Amélioration de la sécurité du logiciel

FORMATION

Master Game Programming – ENJMIN

2016-2018

Formation supérieure en programmation de jeux

vidéo, synthèse d'image, synthèse sonore, ia,

programmation procédurale,

conception et structure des jeux vidéo, travaux
en groupe

Licence Informatique

Spécialité Médias Numériques

Université de La Rochelle

2015-2016

DUT Informatique

Université de Nantes

2013-2015