



Paul Baudy

Programmeur Gameplay



Profil

Actuellement étudiant en maîtrise en informatique, spécialité jeux vidéo, mon objectif est de trouver un stage de fin d'études pour l'été 2017 dans le domaine des jeux. Je suis un développeur qui met en avant l'esprit d'équipe, désireux d'en apprendre davantage tous les jours pour résoudre les problèmes futurs.



Contact

ADRESSE 555 Boulevard de l'université,
Chicoutimi, Québec

E-MAIL paul.baudy@outlook.fr

TELEPHONE +1 (581) 574-4646

PORTFOLIO <https://paulbaudy.github.io/>



Langages

C / C++



Java



C#



OpenGL



Python / Lua



Projets notables

● Ambulance Express // Janvier 2017 - Mars 2017

Programmation Gameplay et Réseau

Equipe de 8

Unreal Engine 4 C++

Prix Spécial du Jury 2017 & 3 nominations

Jeu de coopération asymétrique en réseau réalisé dans le cadre du concours Ubisoft

- Mise en place et programmation de la structure réseau

- Programmation des mécaniques de gameplay du personnage infirmier

- Programmation des mini-jeux / Hazards

● Raven // Novembre 2016

Programmation IA

Equipe de 6

C++ / Win32

Simulation d'intelligence artificielle - Buts et logique floue

- Mise en place et programmation de stratégies de défense

- Comportement de l'IA - Strafe, pathfinding et défense

● Tourmaline // Septembre 2016 - Novembre 2016

Programmation Gameplay, IA et Réseau

Equipe de 2

Unity 5 C#

Jeu de coopération en réseau

- Mise en place et programmation de la structure réseau

- Programmation des différentes mécaniques de plateformes et de combat

- Programmation de l'IA combat des ennemis

- Programmation d'éléments de personnalisation et level design

● Moteur personnel // Novembre 2016 - présent

Programmation Moteur

OpenGL et C++

Moteur 3D personnel réalisé avec OpenGL 4.5

- Création d'un système de composants

- Importation des fichiers obj

- Gestion optimisée des collisions

- Shader basique pour la lumière



Expérience

● LIMSI - Laboratoire d'informatique // Mai - Juillet 2016

Stage - Programmeur rendu OpenGL & UI

Interaction avec un avatar Nuage en OpenGL avec une Kinect

- Portage sur une Kinect 2.0

- Amélioration du rendu avec shaders

- Programmation de fonctionnalités UI avec Max MSP

● Humanis // Juin 2015

Stage - Assistant réseau

Assistant technicien au service informatique

- Mise en place de postes informatiques

- Brassage réseau

● LRI - Laboratoire d'informatique // Juin 2014

Programmeur UI

Programmation UI sur un sujet de recherche portant sur les vérifications systèmes

- Liaison du programme console avec une interface graphique

- Programmation OCaml



Moteurs

Unreal Engine 4



Unity 5



Langues

Français



Anglais



Compétences

Méthodologie Scrum/Agile,
Communication,
Esprit d'équipe, Adaptation,
Flexibilité, Apprentissage rapide



Education

- **Maîtrise en information (Jeux Vidéo)** // Depuis Sept. 2016
Double Diplôme UQAC - Université du Québec à Chicoutimi
Principaux cours :
 - Principes des moteurs de jeux
 - Mathématiques & physiques pour le jeux vidéo
 - Principes de Game Design
 - Gestion de projet
- **Polytech Paris-Sud** // 2012 - 2016
Ingénieur en informatique
Réseau d'écoles d'ingénieurs polytechniques des universités - Orsay
2014 - 2017 Cycle ingénieur - 4ème année
2012 - 2014 Parcours des écoles d'ingénieurs Polytech (PeiP)
- **Baccalauréat Scientifique** // 2012
Mention assez bien
Lycée Descartes - Voisins-le-Bretonneux