

# Paul Baudy Programmeur Gameplay



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.



ADRESSE 555 Boulevarde de l'université,

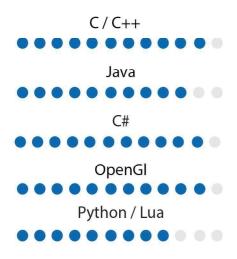
Chicoutimi, Québec

**E-MAIL** paul.baudy@outlook.fr

**TELEPHONE** +1 (581) 574-4646

PORTFOLIO https://paulbaudy.github.io/







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 personel // Novembre 2016 présent Programmation Moteur



Moteur 3D personnel réalisé avec OpenGl 4.5

- Création d'un système de composants
- Importation des fichiers obj
- Gestion optimisée des collions
- Shader basique pour la lumière



LIMSI - Laboratoire d'informatique // Mai - Jullliet 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

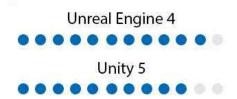
- Mise en place de postes informatiques
- Brassage réseau
- LRI Laboratoire d'informatique // Juin 2014

#### Programmeur UI

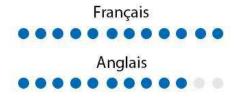
Programmation UI sur un sujet de recherche portant sur les vérifications systèmes

- Liaison du programme console avec une interface graphique
- Programmation OCaml











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



- 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