

Thomas Depraz-Depland

Etudiant - M2 Game Programming

En tant qu'étudiant en M2 Game Programming, je recherche actuellement un stage de fin d'étude de 6 mois à partir de Juillet.

+33 (0)6 79 53 00 68

thomasdeprazdepland@gmail.com

thomasdepraz.github.io

LinkedIn

Valenciennes, France
Ouvert à la relocalisation

Compétences

Programmation

C# / C++
Unreal Blueprint
Version Control

Logiciel

Unity
Unreal Engine
Perforce
Plastic SCM
Pack Office

Game Design

Mécaniques de jeu
Documents de design
Outils de design

Travail d'équipe

Notion / Confluence
Jira
Excel

Langues

Français (natif)
Anglais (usuel)

Éducation

Sept. 2021 > Aujourd'hui
Game Programming Mastère

Supinfogame Rubika, Valenciennes, France

Sept. 2018 > Juin 2021
Game Design Bachelor

Supinfogame Rubika, Valenciennes, France

Sept. 2015 > Juin 2018
Baccalauréat S spécialité SPC
Mention Très Bien

Lycée Camille Vernet, Valence, France

Expérience

Professionnelle

■ Programmer Intern à BetaDwarf

■ Unity ■ 4 mois ■ 2022 ■

J'ai rejoint la production du [Project F4E](#) en tant que membre de l'équipe "core" de programmation. J'ai travaillé sur la "visualization", soit traduire les données internes vers le jeu (VFXs, animations...) mais aussi sur du tooling et du debugging.

■ BlueScan: Gameplay Programmer

■ Jeu Mobile ■

■ Unity ■ 3D ■ 18 personnes ■ 5 mois ■ 2021 ■

Nous étions chargés par [Thales Group](#) de développer un jeu mobile pour présenter leur solution de défense sous-marine.

■ Thales Card Game: Game Designer

■ Jeu de cartes ■

■ 12 personnes ■ 4 mois ■ 2020 ■

Nous étions chargé par [ThalesGroup](#) de créer un jeu de carte. J'ai travaillé sur les mécaniques de jeu, le QA ainsi que la rédaction des règles.

■ Stagiaire Game Designer à The Case Escape

Game

■ 1.5 mois ■ 2019 ■

J'ai été game master d'une des salles et j'ai également créé un escape game mobile.

Scolaire / Personnelle

■ Starry Bloom : Lead Programmer / Producer

■ Jeu d'exploration ■

■ UE4 ■ 3D ■ 9 personnes ■ ongoing ■

Je suis en charge de développer les mécaniques principales ainsi que des outils pour le projet. J'ai aussi mis en place une pipeline CI/CD basique avec Jenkins.

■ TaleTeller : Lead Gameplay Programmer

■ Jeu de deckbuilding/roguelite ■

■ Unity ■ 2D ■ 5 personnes ■ 5 mois ■ 2021-22 ■

J'ai désigné l'architecture de code et développé les fonctionnalités principales. J'ai aussi créé plusieurs outils pour que mon équipe soit plus productive.

■ Pirate Academy : Core Gameplay Programmer

■ WarioWare-like ■

■ Unity ■ 2D ■ 40+ personnes ■ 2 mois ■ 2021 ■

En tant que membre de l'équipe core de programmation j'ai participé au développement du macro-jeu mais aussi aidé les autres développeurs et fait respecter la documentation.

■ Hook : Lead Gameplay Programmer

■ Zelda-like ■

■ Unity ■ 2D ■ 8 personnes ■ 4 mois ■ 2020 ■

J'ai rédigé la documentation technique et aidé mes collègues avec leur code. J'ai principalement travaillé sur le controller et sur les objets interactifs.

Loisirs

Lecture : Alain Damasio
Philip K. Dick
Label 619

Sport : Cyclisme
Escalade
Course

Musique : Pianiste/Guitariste amateur
J.S Bach
L'Impératrice