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

<u>LinkedIn</u>

Valenciennes, France Ouvert à la relocalisation

Compétences

Programmation C# / C++ **Unreal Blueprint** Version Control

Game Design Mécaniques de jeu Documents de design Outils de design

Logiciel Unity **Unreal Engine** Perforce Plastic SCM Pack Office

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

Professionelle

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 leurs 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 crée un escape game mobile.

Scolaire / Personnelle

Starry Bloom : Lead Programmer / Producer

☐ Jeu d'exploration ☐

☐ UE4 ☐ 3D ☐ 9 personnes ☐ ongoing ☐

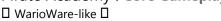
Je suis en charge de développer les mécaniques principales ainsi que des outils pour le projet. J'ai aussi mis en place une pipeline CI/CD basique avec Jenkins.

TaleTeller : Lead Gameplay Programmer

☐ Jeu de deckbuilding/roguelite ☐

□ Unity □ 2D □ 5 personnes □ 5 mois □ 2021-22 □ J'ai designé 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



□ 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 developpeurs 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