

Valentin MACHADO

01 place Tobie Robatel
Lyon, 69001
06 60 46 26 19
valentin.machado.cpe@gmail.com

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Wanadev, Lyon — Développeur et chef de projet

Septembre 2016 - Avril 2018

- Gestion de projets
- Conception & implémentation d'applications WebGL
- Contact client

Wanadev, Lyon — Stagiaire

Mars 2016 - Août 2016

Recherche et développement d'algorithme d'illumination globale en WebGL, dans le cadre d'un stage de fin d'étude.

IHMTEK, Vienne — Stagiaire

Septembre 2015 - Décembre 2015

Développement d'un moteur de jeux à destination de musée (Ludomuse) implémenté sous Cocos 2d-x (C++), dans le cadre d'un stage d'élève ingénieur.

FORMATION

Queen's University, Kingston CANADA — Bac +5

Septembre 2014 - Avril 2015

Échange étudiant (TASSEP), département informatique : Intelligence artificielle et Algorithmique

CPE Lyon, Lyon — Bac +3/+4

Septembre 2012 - Juillet 2014

3ème et 4ème année cursus ingénieur – Spécialité Informatique

Alphonse Daudet, Nîmes — Bac +1/+2

Septembre 2009 - Juillet 2012

Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles, MPSI puis MP

COMPETENCES

Langages : Javascript, C++, Java, Nim, Gml

Moteurs de jeux : Unity, Godot, GameMaker

Environnements : Windows, Linux, Android

Outils : Git, Bash, JSON, Architecture logicielle, WebGL, réseaux

PROJETS PERSONNELS

Dungeon card - 2019 : Développeur sur un jeu de carte (**GameMaker**)

Portfolio 3D - 2018 : Développeur sur un portfolio 3D (**WebGL** - **THREE.js**). Url : valentinmachado.github.io

Souk - 2018 : Développeur sur un party game (**Godot engine**).

Demon - 2017 : Développeur sur un tower defense réalisé en game jam (**Unity engine**).

Walls - 2015 : Développeur sur un jeu de réflexion sur tablette (**Android NDK**).

Steam Pong - 2014 : Sound designer sur un jeu d'arcade réalisé en game jam (**Fruity loops**).

LANGUES

Anglais : bon niveau

Espagnol : lu, écrit

LOISIRS

Tennis, Squash, Randonnée, Sound design (ableton/fruity loops), Musique (guitare/basse)