Valentin MACHADO

48 avenue du champs de mars Garons, 30128, FRANCE

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

Languages: Javascript, C++, Java,

Nim, Gml

Moteurs de jeux : Unity, Godot,

GameMaker

Environnements: Windows, Linux,

Androïd

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 (Androïd NDK).

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

LANGUES

Anglais: B2 - Cambridge English

LOISIRS

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