

# Valentin MACHADO

01 place Tobie Robatel

Lyon, 69001

06 60 46 26 19

[valentin.machado.cpe@gmail.com](mailto:valentin.machado.cpe@gmail.com)

[valentinmachado.github.io](https://valentinmachado.github.io)

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

### Wanadev, Lyon — Développeur et chef de projet

Septembre 2016 - Avril 2018

Conception et implémentation d'applications WebGL monopage.

### 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++, C, C #, Java

**Moteurs de jeux** : Unity, Godot

**Environnements** : Windows, Linux, Android

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

## PROJETS PERSONNELS

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

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

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

*Maze - 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)