

FÉLIX JOUANNEAU

GAME PROGRAMMER

Recherche un stage de 5-6 mois en temps plein à partir de janvier 2021

COORDONNÉES

+33 (0)6 25 87 52 23

felix.jouanneau.pro@gmail.com

[Portfolio](#)

[LinkedIn](#)

FORMATIONS

IIM - Bachelor Game Programming

2020 - 2022 (2 ans)

- C, C++, C#
- Unity, UE4, SFML
- Programmation gameplay, outil, UI, POO, algorithmie

ISART Digital - Game Programming

2019 - 2020 (1 an)

- C, C++, C#
- Unity, SDL, SFML, OpenGL
- Programmation moteur, gameplay, UI, outil, shader, POO, algorithmie

COMPÉTENCES

- Unity, UE4, SDL, SFML, OpenGL
- C, C++, C#, Python
- GIT, Mantis, Wwise
- Programmation moteur, gameplay, UI, outil, shader
- Français, Anglais

LOISIRS

Sport : Passionné de basketball, je pratique ce sport en compétition depuis plus de 10 ans.

Musique : J'aime jouer de la batterie pour apprendre des morceaux et me produire en groupe à la fête de la musique.

Jeux vidéo : Grand joueur de jeux indé et de jeux en réseau, dont League of legends, Black desert online, Hollow knight, Tribes of midgard.

EXPÉRIENCES

Projet étudiant - Game Programmer

OCTOBRE 2021 - DECEMBRE 2021 (3 mois) [ITCHIO](#)

Engine : Unity

Genres : 3D, Couch game, Course de voitures

Tâches : Programmation voiture, physique, tour de jeu, menus, effets visuels

Game Jams x5 - Game Programmer

DUREE 3 JOURS ENVIRON (15 jours)

Engine : Unity, UE4

Genres : 2D, 3D, Gestion, Survie, Action, Shooter

Projet étudiant - Game Programmer

MAI 2021 - JUIN 2021 (1 mois) [GOOGLE PLAY STORE](#)

Engine : Unity

Genres : 2D, Mobile, Stratégie, Réflexion

Tâches : Programmation UI, inventaire, combat tour par tour, boutique en jeu, équipement

Projet étudiant - Game Programmer

MAI 2020 - JUIN 2020 (1 mois)

Engine : Custom, SDL, OpenGL

Genres : 3D, Shooter

Tâches : Programmation d'un moteur de jeu, shaders, collisions, gravité, ennemis, vagues d'ennemis, tirs

Projet étudiant - Game Programmer

MARS 2020 - AVRIL 2020 (1 mois)

Engine : Unity

Genres : 2,5D, Casual, Platformer, Infiltration

Tâches : Programmation de l'USP, UI, IA, ennemis, caméra, joueur