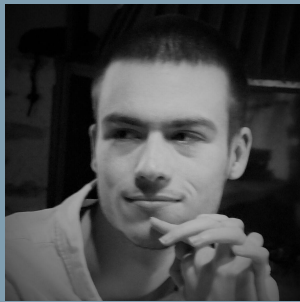


Adrien BOURGOIS



Passionné par les nouvelles technologies depuis mon plus jeune âge, je recherche un poste de Game Programming Lead Developer, afin d'apporter au sein de votre entreprise de nouveaux concepts. Mon sens de la rigueur et ma persévérance ainsi que mon sens de la communication au sein d'une équipe sont mes atouts majeurs.

📞 07 80 06 39 88

✉ contact@adrienbourgois.fr

📍 5, rue Robert Surcouf
77600 Bussy-Saint-Georges

COMPÉTENCES

Langages de programmation :     

Python, PHP, SQL, HTML\CSS, JavaScript

Outils : Git, Perforce, Visual Studio, JetBrains

Moteurs de jeu :  Unreal Engine

 Unity3D

 Godot Engine

Langues : Anglais professionnel

Allemand (notions)

Japonais (notions)

CENTRES D'INTÉRÊTS

Jeux vidéo : Jouer, créer, modder. Ancien administrateur d'une communauté multi-gaming d'une soixantaine de membres orientée e-sports

Jeux de rôles : Sur table ou en ligne, à la fois joueur et maître de jeu

Sports : Pratique de la danse Modern'Jazz pendant 6 ans et de la danse de salon pendant 4 ans

Aéronautique : Obtention du BIA (Brevet d'initiation aéronautique) en 2013

Radio : Ancien technicien de la Web Radio de la Cité Scolaire de Sézanne pendant 2 ans :

Création du site internet, montage des émissions, régisseur lors des directs.

Game Programming Lead Developer

EXPÉRIENCE

2022-2023 :

Animateur en programmation créative - MagicMakers

Île de France

Animation d'ateliers pour enfants et adolescents

Ateliers de découverte et d'expérimentation sur les nouvelles technologies (Unity, Construct, IA ...)

2018-2020 :

Contrat de professionnalisation - Realiz3D

Paris

Réalisation de maquette numériques 3D sur Unity

Développement d'outils de visualisation de nouveaux logements ou bureaux à destination d'intégrateurs, artistes 3D et non programmeurs

Août 2016 :

Assistant Professeur Programmation - ISART DIGITAL

Paris 11

Lors de la "Sandbox" (accueil et test des nouveaux élèves) : Accompagner et répondre aux différentes questions des élèves - Validation des acquis, correction des travaux réalisés.

FORMATION

2015 - 2021 :

Mastère Game Programming - Lead Developer - ISART DIGITAL

Paris 11

Développement de jeux vidéo, de moteurs de jeu et d'outils. Projets en groupes utilisant les dernières technologies en collaboration avec des étudiants d'autres formations en jeu vidéo. Acquérir une grande autonomie de travail.

2012 - 2015 :

Baccalauréat Scientifique - Lycée de la Fontaine du Vé

Sézanne, Marne

PROJETS

Scolaires

Jeu Narratif Horrific en VR (8 mois)

Univers non euclidien sur Oculus Quest grâce à Unreal Engine

Moteur de Jeu 3D (6 mois)

Moteur de jeu en C++, avec support de la 3D utilisant DirectX 12

Personnels

Yui : Langage de programmation visuel

Niles - Bot Discord : À destination des communautés :

Administration automatique du serveur, liaison entre le serveur Discord et le site communautaire, basé sur .NET 6, hautement configurable