

Constant BRUNEL

Programmeur Gameplay

Site: www.cbrunel.com

Email: contact@cbrunel.com

Téléphone: +1 514-963-6656

EXPÉRIENCES

- 2016** + **Robot Rebellion | Programmeur jeu vidéo**
Projet Étudiant
Montréal
C++, Unreal Engine 4 (UE4), Game Design
Développement d'un jeu étudiant avec UE4. Jeu d'action à la première personne avec des éléments d'un RPG.
- 2016** + **Pirate Simulator | Programmeur jeu vidéo**
Projet Étudiant
Montréal
C++, DirectX 11, PhysX
Ce jeu est un projet étudiant. Nous devons implémenter des outils comme DirectX ou encore PhysX pour connaître le fonctionnement.
- 2015 - 2016** + **Infinite Square - GeoBalance | Programmeur jeu vidéo**
Stage fin d'études
Emploi
Paris
Unity3D, C#, Game Design, Level Design
Développement de jeu mobiles. GeoBalance est un jeu d'équilibre où il faut placer des pièces sur une plateforme sans les faire tomber. Plus de 200 niveaux sont jouables.
- 2014 - 2015** + **Metidia - Vinoga | Programmeur jeu vidéo**
Stage
Paris
HTML5, CSS3, Canvas, Javascript, BackboneJS, NodeJS, MongoDB
Vinoga est un jeu de farming autour de l'univers du vin. Jeu sur internet, le but est de créer des bouteilles de vin qui existe en vrai.
- 2014** + **X-Ray Adventures | Programmeur jeu vidéo**
Projet Personnel
Montréal
Unity3D, C#, Game Design, Level Design
Jeu de plateforme 2D donnant de la difficulté, un jeu "try & die".
Meilleur jeu durant la Global Game Jam de l'ISART Digital Montreal.
- 2014** + **Farm Warfare | Chef Programmeur jeu vidéo**
Projet Étudiant
Montréal
HTML5, CSS3, Javascript, JQuery, NodeJS, Socket.IO, Game Designer
Jeu en vu 2D isométrique basé sur un jeu de ferme avec une carte multijoueurs où l'on doit conquérir du terrain pour devenir plus fort.
- 2013** + **Overload | Programmeur jeu vidéo**
Projet Personnel
Montréal
C#, XNA, Game Design, Level Design
C'est un projet que nous avons voulu faire lors de l'Imagine Cup de Microsoft. Jeu vidéo basé sur l'histoire de Dr Jekyll & Mr Hyde.

FORMATIONS

- 2016 - 2017** + **Diplôme en Développement de jeu vidéo (2ème cycle)**
1 an à Montréal
[Université de Sherbrooke - Campus de Longueil](#)
Formation avancée en C++ orientée pour l'industrie du jeu vidéo.
Cours dispensés par des professionnels du domaine.
- 2010 - 2015** + **Master**
3 ans à Paris
2 ans à Montréal
[SUPINFO International University](#)
Apprentissage de différents langages de programmation, connaissance en réseau, apprentissage de notions de management de projet, etc.

À PROPOS

Nom: Constant BRUNEL
Naissance: 03/11/1994 (23)
Nationalité: Française
Location: Montreal, CANADA
Expérience: 2 ans
Disponibilité: Temps plein

COMPÉTENCES

Jeu Vidéo :

- C++
- Unreal Engine 4
- C#
- Unity3D
- DirectX11

Management :

- Agile
- SCRUM
- Animation Réunion
- Animation Rétrospective

Web :

- HTML5
- Javascript
- NodeJS
- MongoDB

Langues :

- Français (maternelle)
- English (courrant)

RÉCOMPENSES

2017 - Bourse LUDIA

RÉFÉRENCES

Disponible sur demande