

THOMAS ANDRÉ

DÉVELOPPEUR GÉNÉRALISTE

PORTFOLIO

Thomas-andre.fr

CONTACTS

(+33) 07 64 16 71 76

thomas.andre.contact@gmail.com

www.linkedin.com/in/t-andré

Rue Planchat
75020 Paris

LOGICIELS CONNUS



Visual Studio -
Développement C# / C++



Unity -
Création de jeux en C#
Création d'outils éditeur



Unreal Engine -
Création de jeux en Blueprint
Intégration de systèmes en C++



Git / Github Desktop -
Versioning CLI et GUI



P4V -
Versioning avec Perforce

LANGUES

Anglais: Bon niveau conversationnel
Niveau C1 - Score parfait au TOEIC

Espagnol: Notions
Niveau B2

HOBBIES

Modélisme - Impression 3D
Jeux indés et de simulation
Vinyes de jeux vidéo
Legos

PROFIL

Programmeur et Game Designer ayant travaillé avec Unity et Unreal Engine pour PC, Switch, VR et mobile.

J'apprécie la programmation gameplay et d'outils/moteurs en C# et C++. J'aime apprendre et comprendre le fonctionnement de tout ce que j'utilise dans mon travail afin d'être le plus polyvalent possible

FORMATIONS

MASTÈRE GAME DESIGN & PROGRAMMING

Isart Digital Paris | 2019 - 2023

BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE MENTION TRÈS BIEN

Lycée Leverrier Saint Lô | 2016 - 2019

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DÉVELOPPEUR GAMEPLAY - WORLD GAME

Stage | Mars 2021 - Août 2021

- Développement de nombreux prototypes de jeu sur Unity.
- Travail avec des systèmes complexes (AWS, réseaux neuraux...).
- Création de Serious-Games centrés sur l'analyse de données.

COFONDATEUR & DÉVELOPPEUR - RANDOM DUDES

Création d'entreprise | Mai 2020 - Jan. 2022

- Travail sur plusieurs projets allant du F2P mobile au jeu Switch.
- Suivit de jeux allant de la préproduction jusqu'à la sortie finale.
- Apprentissage des mécaniques entrepreneuriales.

PROJETS

RPG: AGUABANA

Projet d'étude en groupe | Mars 2022 - Juin 2022

- Création du jeu sous Unreal en Blueprint.
- Intégration des systèmes plus complexes en C++.
- Assistance technique aux GDs et GAs afin de fluidifier l'intégration

PLATFORMER 2D: PINTADA

Projet d'étude en groupe | Jan. 2021 - Mars 2021

- Développement du jeu en utilisant Unity.
- Collaboration avec plusieurs corps de métier.
- Mise en place d'outils pour l'équipe.