



PROGRAMMEUR GAMEPLAY

C++ ou C#

Lucas BENARD

Né le 5 Juillet 1997

7 allée de la Tannerie 35340 La Bouëxière

lucasbenard.pro@gmail.com

www.lucasbenard.com

07.50.20.91.63

Formation

- 2016/2020 • **MASTERE GAME PROGRAMMING** - ISART DIGITAL Paris
 - Développement Informatique : Architecture, Algorithmes, Réseau (TCP, UDP), Multithreading.
 - Moteurs et Outils : Git, P4, Opengl, Unity, Unreal Engine, Bullet
 - Sciences : Complexité des algorithmes, Quaternions.
- 2013/2015 • **BAC STI2D** - LYCEE JOLIOT CURIE 35 Rennes
 - Respect d'un cahier des charges, conception d'objets, études mécanique de systèmes, logique booléenne.

Expérience / Projets

- 2019/2020 • **Projet de fin d'études : SYNDESI**
 - Jeu Aventure / Gestion, développé en C++ sur Unreal Engine
 - Réalisé en 6 mois.
- 2018/2019 • **Stage professionnel** de 1 an + 2 mois de CDD à **WIZAMA** - Chateaugiron (35)
 - Développeur Unity
- **Projet de R&D sur les IA à ISART DIGITAL** -
 - PathFinding, stratégie, Ai planner et machine learning.
- 2017/2018 • **Projet Moteur de jeu + éditeur à ISART DIGITAL** -
 - développé en C++ . Réalisé en 6 mois.
 - (Gestion de ressources, sérialisation, Physique, rendu...)
- **Projet de jeu en réseau à ISART DIGITAL** -
 - Jeu de combat en arène contre des IA, seul ou en coopération en ligne. Développé en C++ sur Unreal Engine - Réalisé en 1 mois.
- 2016/2017 • **Projet de fin de 1ère année à ISART DIGITAL** -
 - BYR, une jeu de puzzle/infiltration développé en C# sur Unity - Réalisé en 3 mois.

Langues :

Anglais courant, technologique et informatique (test TOEIC score 920 ⇒ B2)

Russe débutant.

Informatique :

Niveau avancé en C/C++ et C#, Unity, Unreal Engine 4, Git, P4.

Centres d'intérêt :

Les jeux vidéos, les nouvelles technologies, les sciences, les films, les Comics et Mangas, et beaucoup d'autres...

Sport :

Musculation, VTT, Airsoft.

Autre :

Permis B + véhicule