

GAUBERT Vincent

PROGRAMMEUR JUNIOR

2^{ème} année en Master

Ingénierie de la 3D et des Jeux Vidéo
Ecole Supérieur de Génie Informatique (ESGI)

242 rue du Faubourg Saint-Antoine, 75012 Paris

Je recherche une
alternance ou un stage



PROFIL



Je suis créatif, curieux, persévérant et je m'adapte rapidement. J'aime relever des défis et me surpasser en développant de nouvelles compétences ainsi qu'en améliorant celles dont je dispose déjà.

Informations



06.80.78.80.23



vincent.gaubert@yahoo.fr



<http://vincentgaubert.wixsite.com/portfolio>



5 Square Etienne Martin
Roissy en Brie, 77680
(à 15 minutes de Val de Fontenay)



24 ans



FORMATION

**BACHELOR
GAME DESIGN**
PARIS
2012-2015

Institut de Création et d'Animation Numérique
Spécialité Programmation sur Unity

Lors de ces trois années j'ai acquis beaucoup de compétences liées au domaine de la conception de jeux vidéo, notamment en Game Design, Programmation, Level Design, Ergonomie, Modélisation 3D et Graphismes 2D.

**BTS
IRIS**
NOGENT-SUR-MARNE
2010-2012

Lycée Louis Armand

Durant ce BTS j'ai eu l'occasion d'apprendre à utiliser le langage C++ et de m'en servir pour programmer des machines et produire des logiciels simples.

**BAC
S SI**
NOISIEL
2008-2010

Lycée René Cassin

Le Baccalauréat Scientifique option Science de l'Ingénieur m'a fait découvrir la modélisation 3D avec SolidWorks ainsi que les spécificités et le fonctionnement des composants mécaniques et électroniques utilisés dans la technologie moderne.



EXPÉRIENCES

**STAGE
INTEGRATEUR**
PARIS
Avr 2017 - Sep
2017

Manzalab

- Intégrer les assets graphiques, audio ainsi que les scénarios dans des Serious Games en cours de développement.
- Tester et corriger les Serious Games.
- Mettre en place un Learning Management System.
- Adapter un Serious Game PC pour Smartphone.

**STAGE
TESTEUR QA**
PARIS
Sep 2015 - Jan 2016

Pixtel

- Tester une grande variété de jeux sur un grand nombre de mobiles différents.
- Déceler des anomalies graphiques, sonores et des problèmes d'ergonomie ou de gameplay.
- Rappporter en détail leurs causes et conséquences.
- Analyser des jeux afin de proposer des améliorations avant leurs portages sur différents mobiles.



COMPÉTENCES

LANGUES

Français

Anglais (TOEIC 975/990)

PROGRAMMATION

C#

C++

MySQL

LOGICIELS

Unity

Visual Studio

3D Studio Max

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe Audition

Adobe Flash