

THIEBAUT Alexis

Programmeur Gameplay Junior

Site: <https://alexis-thiebaut.com>

Github: <https://github.com/ThiebautAlexis/>

Itch.io: <https://vaulkharalexis.itch.io/>

CONTACT

Email:

thiebautalexis01@gmail.com

Telephone: +33 6 04 01 64 28

Linkedin: [Thiébaud Alexis](#)

COMPÉTENCES

Moteurs:

- Unity Engine
- Unreal Engine

Langages de programmation:

- C#
- C++

Langues:

- Français (Langue maternelle)
- Anglais (Lu, écrit et parlé)

DIPLÔMES

• **Année de spécialisation en Intelligence Artificielle**

Brassart - Montpellier
2019 - 2020

• **RNCP II - Game Designer / Concepteur de jeu**

EPIIC - Montpellier
2016 - 2019

• **Baccalauréat Scientifique**

Option Latin et Section Européenne (Maths-Anglais).
Obtenu avec mention bien.

Lycée Jean Lurçat - Bruyères
2015 - 2016

CENTRES D'INTÉRÊT

- **Littérature** - Science Fiction, Dystopies, Fantasy.
- **Jeux** - Aventure, Tactique, Point & Click, Jeux de rôle et de plateau.
- **Vie associative** - Afterworks, Évènements, Mentorat

EXPÉRIENCES

Catradise - Programmeur Gameplay

Montpellier • Mission Freelance pour Catartsys • Décembre 2021

Unity • C# • Visual Studio • Github

- Prototypage du gameplay principal d'un jeu de plateforme en 2D.
- Mécaniques principales de déplacements et d'interactions avec les éléments du décor.

The Dreadful Show - Programmeur Gameplay

Montpellier • Décembre 2020 - Aujourd'hui

Unity • C# • Visual Studio • Plastic SCM

- Beat'em up en 2.5D en coopération locale ou en ligne.
- Version améliorée et optimisée à visée commerciale du projet étudiant The Dreadful Show.
- Prototypage des mécaniques de base d'un Beat'em up en 2.5D.

PAF'ZTEC - Programmeur Gameplay

Montpellier • Octobre - Novembre 2019

Unity • C# • Visual Studio • Github

- Jeu typé Arcade développé pour l'événement "Coeur de Ville en Lumière" à Montpellier et projeté sur la façade de l'Agora.
- Développement des événements clés du jeu.
- Développement d'animations procédurales.

OUTILS

NavMesh2D - Mesh de Navigation en 2D sur Unity

Septembre 2020 - Mars 2021

Unity • C# • Visual Studio • Github

- Génération d'un mesh de navigation en 2D grâce à une triangulation de Delaunay contrainte.
- Navigation des agents et détection d'obstacles dynamiques.

GAME JAMS

• **Global Game Jam 2022:** [Rising Battle: Sun vs Moon](#)

• **Ludum Dare #49:** [Danub Potion Packer](#)

• **Global Game Jam 2021:** [Addigted.](#)

• **+ 11 Game Jam** entre 2017 et 2022.

CONFÉRENCES

• **MUUG #802:** "Guide de survie pour un projet étudiant."

Post-Mortem "The Dreadful Show".

• **MUUG #708:** "[Comprendre les réseaux de neurones, ou mourir en essayant](#)".

Conférence sur le fonctionnement du Machine Learning.