



Corentin COUDERC

PROGRAMMEUR GAMEPLAY

Fraîchement diplômé ingénieur en électronique-informatique, je recherche un emploi de programmeur dans le développement de jeux vidéo.

À PROPOS

05 juin 1995 (24 ans)

07 60 06 81 01

corentincouderc@free.fr

21 rue Malesherbes, 69006 Lyon

www.corentincouderc.com

CorentinCouderc

LANGUES

Français langue maternelle

Anglais niveau C1

Allemand niveau B2

Japonais niveau B1

COMPÉTENCES

Programmation

C# (~ 10 000 lignes)

C (~ 4 500 l.)

C++ (~ 4 000 l.)

Python (~ 4 000 l.)

Matlab (~ 3 000 l.)

Librairies & logiciels

Unity, Visual Studio

OpenGL, CUDA

Blender

OpenCV

Qt & PyQt

Autres

HTML 5 & CSS 3

JavaScript

PHP/SQL

Java (Eclipse, Android Studio)

EXPÉRIENCE

Novembre 2019 - aujourd'hui » Artefacts Studio, Villeurbanne, France

PROGRAMMEUR GAMEPLAY SUR LE DONJON DE NAHEULBEUK

Responsable de l'implémentation des compétences passives et des mécaniques de boss ainsi que du système de prise de parole spontanée dans le jeu *Le Donjon de Naheulbeuk : L'amulette du Désordre*. Prise en main du système existant, participation au debug, communication constante avec les artistes et les designers.

Mai - novembre 2019 » Artefacts Studio, Villeurbanne, France

STAGIAIRE INGÉNIEUR ARTEFACTS STUDIO

Tests de performances et optimisation d'une librairie C# développée en R&D interne, simulant des relations sociales entre des intelligences artificielles. Intégration de cette librairie dans le jeu « Le Donjon de Naheulbeuk » à travers le développement d'un système de prise de parole spontanée des personnages.

Février - mai 2019 » Université Lumières Lyon 2, Bron, France

GAMAGORA GAME SHOW

Participation à la réalisation d'un jeu vidéo en conditions studio pendant 3 mois, dans une équipe de 15 étudiants, se terminant par une soirée de présentation diffusée sur Twitch. Programmation IA, shaders et gameplay en C# avec Unity.

Août 2017 - juillet 2018 » Bosch, Hildesheim, Allemagne

STAGIAIRE INGÉNIEUR ROBERT BOSCH GMBH

Année de césure au sein du département Recherche & Développement en vision par ordinateur et robotique.

Création d'une chaîne de pré-traitement sur CUDA (programmation GPU et C++) pour un nouveau type de caméra embarquée et participation au développement d'un outil de mesure de distance muni d'un laser et d'une caméra (Python et OpenCV)

FORMATION

Septembre 2015 - novembre 2019 » CPE Lyon, Villeurbanne, France

ÉCOLE SUPÉRIEURE CPE LYON

Elève ingénieur à l'école CPE (Chimie Physique Electronique) Lyon filière Sciences du Numérique avec option Image (traitement d'image avec Matlab, OpenCV), Modélisation (rendu graphique, jeu vidéo, OpenGL, animation) et Informatique (C++ et environnement Linux avec Qt, cmake...)

Septembre 2013 - juin 2015 » Lycée Masséna, Nice, France

CLASSES PRÉPARATOIRES AUX GRANDES ÉCOLES

Filière PCSI/PC (Physique Chimie Sciences de l'ingénieur)

Juin 2013 » Lycée Stanislas, Nice, France

BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE OPTION MATHÉMATIQUES

Obtenu avec mention « Très bien »

CENTRES D'INTÉRÊTS

Apprentissage autodidacte de nouveaux langages de programmation (PHP, SQL, JavaScript) avec création de sites web et mini-projets sur Unity 3D.

Jeux vidéo (Plateforme, Puzzle, Aventure, RPG, MMORPG, MOBA, FPS...)