



Léo Veyssiere

Étudiant en développement de jeux vidéo

Portfolio : leoveyssiere.fr

Mail : leoveyssiere.pro@hotmail.fr

Tel : 06.05.38.92.56



COMPÉTENCES

<> Programmation

C# C++ C Java OpenGL Android

☐ Logiciels

Unity3D Unreal Engine Git Android studio



FORMATIONS

Master 2 GAMAGORA - Université de Lyon 2 ————— 2019 / 2020

M2 en informatique spécialisé dans le développement de jeux vidéo. Prise en main des différents moteurs, synthèse d'images, IA, modélisation 3d et de nombreux projets en groupe. La formation met un fort accent sur la professionnalisation et se complète à l'issu d'un stage en entreprise.

Master 1 Informatique - Université de Montpellier ————— 2018 / 2019

M1 informatique spécialité IMAGINA (IMage Game and INtelligent Agent). Traitement de l'image, prog. orientée agents, infographie et programmation 3D, prog. mobile, gestion de projet.

DUETI Informatique - Université du Québec à Chicoutimi ————— 2017 / 2018

Une année passée au Québec après la validation de mon DUT pour y suivre un baccalauréat en développement de jeux vidéo. Moteur de jeu, game design, gestion de projet et IA y étaient abordés.



PROJETS

Metabot - projet universitaire ————— 6 mois

Projet de 8 étudiants qui a mené à la réalisation d'un jeu vidéo sur unity3D à portée éducative qui vise à introduire à la programmation générale et aux systèmes multi-agents dans lequel le joueur ne contrôle pas ses unités mais doit à la place programmer les comportements qu'elles adopteront une fois en jeu.

Unity3D C# Méthodes agiles Ingénierie logicielle Multi-agent

Despicable Humans - projet universitaire ————— 6 mois

Projet de 8 étudiants durant notre baccalauréat au Québec dont le but a été de penser, concevoir et réaliser le jeu vidéo de notre choix. En est né un Roguelike en multijoueur local.

Unity3D C# Méthodes agiles 3C : camera, control, character IA UI

Zombie shooter - projet personnel ————— 2 mois

Shooter de zombie à la troisième personne en vue de dessus dans lequel le joueur doit survivre à des hordes de zombies. Graphismes, animation et programmation réalisées seul.

Unity3D C# 3C : camera, control, character IA UI Achat d'items virtuels Level design