

Timothée Chevalier

Developpeur C++

06 76 06 39 29
chevalier.timothee1@gmail.com
timotheechevalier.com

COMPETENCES

| | |
|-----------------|--------------|
| C/C++, | Cubase |
| OpenGL/GLSL | Photoshop |
| Unreal Engine 4 | Premiere Pro |
| Unity 3D | 3Ds Max |
| java | |
| C# | |

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Programmeur gameplay à Eko Software, avril. - sept. 2013
Programmation de jeu pour Nintendo 3Ds en C++

Programmeur audio à Digital Media Solution, juin. - sept. 2012
Réalisation d'une interface graphique de visualisation 3D en C++/openGL

GAME JAM

Psychiatric Super Joy - Global Game Jam, janv. 2014
Programmeur gameplay - 4 personnes / 48h

Frisette Simulator - miniLD #48, janv. 2014
Programmeur gameplay - 3 personnes / 48h

Blind Ball - Ludum Dare #28, déc. 2013
Programmeur gameplay - 1 personne / 5h

FORMATION ET DIPLÔMES

Master 2 Informatique - Synthèse et traitement d'image, 2012 - 2013
Université Paris-Est Marne la Vallée

Ingénieur IMAC - Image Multimédia Audiovisuel Communication, 2010 - 2013
ESIPE, Université Paris-Est Marne la Vallée

VIE ASSOCIATIVE

Association des Passionnés d'Œuvres Interactives et Ludiques, depuis 2009
Organisation d'évènements, gestion de plannings et formation des nouveaux

Vice président du BDE de mathématiques de l'université Paris 11, 2009
Gestion de projets et organisation d'évènements

Mes jeux
du moment
DayZ
Wolfenstein
Rayman legends
Hotline miami
Titanfall
REZ

ma collection de
comics tient tout juste
dans deux armoires