



Développeur Game Play / Outils

Joachim Hansotte

28 Ans

Mail : hansotte.joachim@gmail.com

Site : www.hansottejoachim.fr

Programmeur de formation, j'ai souhaité, après un passage dans la vie active, me spécialiser dans le domaine du jeu vidéo. Actuellement en formation à **SupInfoGame**, je souhaite intégrer votre entreprise dans le cadre d'un stage afin d'acquérir un savoir professionnel dans le domaine du jeu vidéo.

Expériences

2016/2017 - Supinfogame – Wasteland Hunter – Développeur

Projet de fin d'études, réalisé intégralement sous **Unreal Engine 4 (C++/Blueprint)**, au sein d'une équipe de 8 personnes. En tant que développeur, je travaille sur les axes suivants :

- Code **réseau** : interactions des joueurs , **IA** et logique de jeu
- Développement : **level streaming**, physique des véhicules, core game play
- **IA** des différents ennemis du jeu, **behaviour tree**, **machine à états**
- **Création d'outils** pour les game designers



Juin/Septembre 2016 - InnerspaceVR – Développeur Gameplay / Outils stagiaire

J'ai travaillé sur **Firebird - La Péri**, jeu narratif en **VR**, aujourd'hui en vente sur **Steam**.

Sous le moteur **Unreal Engine 4 (C++)**, j'ai été amené à :

- développer les **menus et interfaces**,
- développer des pré-configurations graphiques,
- **debugger** la version finale du jeu,
- exécuter une analyse des performances du jeu,
- participer au **portage** du jeu de **l'HTC Vive vers l'Oculus** et ses contrôleurs.



J'ai également travaillé sur un projet en cours de développement : le jeu **Abyme**. Dans ce cadre, j'ai réalisé en binôme le framework « **Dollhouse Framework** » en **C#**, qui facilite la création de jeux de type Escape Room. Mon travail s'est porté sur :

- Le core du **framework**,
- Le système **d'interaction** joueur-jeu en **VR**,
- Le système de **création d'un monde** basé sur la mise en **abyme**,
- L'implémentation **spécifique** du **game play**,
- Des **outils** pour les game designers.



2015/2016 – Epic Game Jam - Who must die - Développeur



Ce jeu est le fruit de la participation à une **Epic Game Jam** en équipe de 5 personnes. Le jeu est sorti **vainqueur**. Il a été réalisé en **FMV** (Full motion vidéo) et en **C++** avec le moteur de jeu **Unreal Engine 4**. Au vu du succès et de l'engouement que le jeu suscite, nous travaillons actuellement sur une version **commerciale** à destination du **marché PC**.

2013/2015 - Oberthur Technologie - Analyste programmeur

Salarié de l'un des plus grands **fabricants** de **cartes bancaires** et privées au monde, j'avais la charge de développer des lignes de production dans un langage dérivé du **C++**, tout en respectant les contraintes de production, bancaires, et clients.

2011/2012 - IWTV - Assistant chef de projet

Durant cette alternance j'ai eu la charge de développer des **outils PHP** pour le backoffice de l'entreprise. Mon principal challenge a été la création d'une dizaine d'applications mobiles sur **les plateformes Android et IOS** ainsi que de nouveaux processus de travail spécifiques au **mobile**.

Diplômes

2007 / 2009

Baccalauréat
professionnel
Réseaux

2009 / 2011

BTS Développement
Logiciel (en alternance)

2011 / 2012

Licence Développement
(en alternance)

2015/2017

Master programmeur
Gameplay
Supinfogame

Compétences

Langages couramment utilisés : C++, Java, C#, JavaScript

Unreal Engine 4 :

- Motion Video,
- C++,
- Programmation Gameplay,
- VR Oculus /HTC Vive, level streaming,
- Networking,
- Outils pour game designers.

Gestion de sources :

- Git (+ LFS), mise en place et utilisation.
- Perforce, mise en place et utilisation.

Blender : Modélisation, texturing, intégration d'assets Unity / UE4

Unity :

- NavMesh,
- Animator,
- C#,
- Tools,
- VR avec le HTC Vive et l'Oculus.

Framework : Libgdx, SFML

Administration système : Installation et administration de client et serveur Linux. Administration sur Ubuntu et Debian.

Réseau : IP protocol, DNS, Routing, VPN, Cryptography, Firewall.

Mais aussi...

Jeux de figurine, de plateau, peinture, construction de décors
Game Jam
Sports canins (agility, cani-cross)

Langue : Anglais (technique, lu et écrit)
Permis B