



Gameplay Programmer

NICOLAS SCHNEIDER

6 juin 1994

078 / 633 96 73

021 / 847 11 47

nicolas06062000@gmail.com

Chemin de l'Orme 12
1054 Morrens, Suisse

COMPÉTENCES

C#	●●●●○
C++	●●○○○
Javascript	●●●○○
HTML / CSS	●●●○○
PHP	●●○○○
Unity	●●●●○
Visual Studio	●●○○○

LANGUES

Français Langue maternelle
Anglais B2

INTERÊTS

Game jams
Montage tour PC
Jeux vidéo: 4X, RPG, Gestion
Marche, Vélo
Rôliste

Formations et diplômes

- Depuis 2017 **Bachelor Game Programming**, SAE Institut
Genève
- 2015 - 2016 **Une année en Bachelor Informatique**, École
Polytechnique Fédérale, Lausanne
- 2011 - 2015 **Maturité Gymnasiale**, Gymnase Auguste Piccard,
Lausanne
- Option Spécifique : Physique et application mathématique
 - Option Complémentaire : Informatique

Expériences professionnelles et projets

One Piu Day

Former Sun, Juin 2017 - Septembre 2017

- Programmer : Gameplay programming, Animation avec Unity

Hell Eluja

OniroForge, Mai 2017

- Programmer : Intégration de modèle 3D, IA, Intégration de son, UI, Refactoring

Nightmare Pop!

The Lunatic Tilemaps, Décembre 2017 - Mars 2018

- Lead Project : Gestion d'équipe, Attribution tâche
- Lead Programmer : Intégration API Twitch, IA, Gameplay programmer, mise en ligne steam

Game Jams

Depuis Octobre 2017 / 7 jeux

- Gameplay programmer : Sur l'ensemble des projets
- Tools : Outils de gestion d'événements avec UI pour Unity, utilisé dans plusieurs de mes projets
- Game Design : Implémentation de feedbacks et de signes, Level Design
- UI : Menu, User flow, Overlay