

VICTOR GROSCLAUDE

GAMEPLAY PROGRAMMER ET CRÉATEUR DE JEUX

INFORMATIONS

Nom

Victor Grosclaude
(05/05/1993)

Adresse

56 rue des laitières
94300 Vincennes
France

Téléphone

+33 658 046 056

Email

victor.grosclaude@gmail.com

Site web

<http://skeeku.me/>

Linkedin

<http://linkedin.com/in/victor-grosclaude>

Langues

Français (natif) et anglais (courant)

BIO & BONUS

- Toujours prêts à apprendre et à partager, à créer et à essayer des nouvelles choses

- Rider dans l'âme, sur le web comme dans la nature (skate, snowboard ...)

- Joueur sur tous les supports, incluant d'obscurs jeux d'arcade japonais ou les grands classique du jeu de cartes

- Grand lecteur, du roman d'heroic fantasy classique jusqu'au dernier roman graphique indépendant

- Créateur de jeux en 2D et en 3D, féru de gamejams, avec des expériences dans le mobile et la VR

- Apprenti hacker dans la fabrication de manette de jeux de rythme et l'auto-hébergement sur Raspberry Pi

- Passionné de musique, du punk rock classique jusqu'aux festivals de drum & bass, en passant par la j-pop

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2023 - présent

DON'T NOD, Paris

CDI depuis novembre 2023

Programmation additionnelle sur le jeu PC et consoles Banishers
Formation à Unreal Engine

2021 - 2023

Projets personnels

Participation à des **game jams** (Ludum Dare, Luxe Jam ...)

Participation à des projets open source (<https://github.com/TNG-dev/Tachi>)

Réalisation de sites webs en freelance :

- <https://valentincaro.com/> (Wordpress)
- <https://rollingbassline.com/> (Bootstrap)

2017 - 2021

Ubisoft Paris Mobile, Paris

Stage de 6 mois puis CDI

Gameplay programmer sur le jeu AAA mobile **Wild Arena Survivors**

- Création de prototypes et travail dans une équipe de pré-production
- Implémentation de fonctionnalités gameplay en coopération avec l'équipe design
- Développement sous Unity d'un battle royale en temps réel à 60 joueurs avec un serveur autoritaire et une architecture ECS
- Fabrication d'outils dédiés à la gestion du contenu du jeu

2014

Nadeo, Paris

Stage de 6 mois

Level design, scripting et test QA sur Shootmania Platform
Recherches en level design sur Trackmania Turbo

2012

Hastatis web-agency, Montpellier

Stage de 4 mois en développement web

Développement et intégration de sites internet
Développement de la version 2 du site du Montpellier Business Plan

ÉTUDES

2015 - 2017

Master JMIN, ENJMIN Angoulême

Master en jeux vidéo, spécialité programmation

2013 - 2014

Licence professionnelle, UM3 Montpellier, France

Conception et coordination d'univers vidéoludiques

2012 - 2013

Licence informatique, UM2 Montpellier, France

2010 - 2012

DUT informatique, IUT Montpellier, France

COMPÉTENCES

Développement de jeux

Unity
C#
C/C++
GameMaker
PICO-8

Développement

HTML/CSS
PHP/SQL
Javascript
Java
Python

Logiciels

UNIX OS
Git/Subversion
Photoshop/Premiere
Blender
Microsoft Office