

Thibaud Degueurce

Développeur de jeux vidéo
thibaud.degueurce@gmail.com

<https://nazorus.me/>
+33 6 70 13 53 49



Expérience

Présent

^

Mars 2020

Développeur de jeux vidéo

Indépendant

Développement de jeux vidéo sous Unity et Web. Programmation (C#, TypeScript), game design, musique et sons, modélisation 3D, VFX. Travail en solo ou en petite équipe, pour projets commerciaux ou game jams.

Projet commercial solo : Oftalmogarden

Projet en équipe : Gangbowl

Game jams et autre projets : <https://nazorus.me/>

Mars 2020

^

Octobre 2016

Ingénieur logiciel et chef de projet

GAEL Systems (France)

Développement logiciel et gestion de projet. Travail sur un service de distribution de données satellite de l'Agence Spatiale Européenne en Java, collaboration internationale avec Serco Italia.

Avril 2012

^

Janvier 2012

Développeur de jeu vidéo

RadiationBurn (Royaume-Uni)

Stage de développement de jeux vidéo. Travail sur jeu multiplateforme en C++, jeu mobile en Objective-C, éditeur de niveaux en C#.

Formations

2014 - 2016

Master Informatique - Génie Logiciel

Université Paris-Est Marne-la-Vallée

2013 - 2014

Licence Informatique

Université Paris-Est Marne-la-Vallée

2010 - 2012

DUT Informatique

IUT de Reims, semestre à Teesside University

Profil

Initialement formé en ingénierie logicielle et fort d'une expérience de près de 4 ans dans le développement généraliste et la gestion de projet, j'ai recentré ma carrière vers le jeu vidéo par passion.

Compétences

Programmation

Gestion de Projet

Game Design

Langages de Programmation

C#, Java

JavaScript, TypeScript

C, C++

Outils et Technologies

Unity 3D

Blender, Audacity, Git

Langues

Français (natif), Anglais (courant)

Centre d'intérêts

Cuisine, création de musique, natation, vélo, nature.

Portfolio

Jeu Commercial

Oftalmogarden, projet solo Unity, jeu de tir roguelike 3D, publié sur Steam.

Game Jams

Ludum Dare 46, 47, 48, et 49.

GMTK Game Jam 2020.

Liste complète

<https://nazorus.me/>