

Némo BRUNSCHWIG

Programmeur Gameplay

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELS

Visual Novel — Développeur C# 2023

Conceptions d'ambiances sur Unity pour des scènes de Visual Novel :

- Scripts C#
- Shaders
- Particles system

Apostrophe - Visual Novel, Tours

Outil d'émargement — Développeur C# 2023

Conception d'un outil d'émargement pour l'école Anaten avec Unity :

- Scripts C#
- Scripts Python
- Scripts JavaScript
- Bases de données

Anaten, Tarbes

Web Scrapping — Développeur Java 2021

Création de scripts à implémenter dans une application web pour scraper les sites web des collectivités territoriales :

- Scripts Java

ÆXEGIS, St Cyr sur Loir

PROJETS

Jeu vidéo, Tous mes jeux

Retrouvez tous mes projets de jeux sur ma page [itch.io](https://nemo-brunschwig.itch.io) (Multiple engines - Unity/Unreal Engine/GameMaker Studio 2/Construct 3..) : <https://nemo-brunschwig.itch.io>

Site web, Sith web de Luc

Portfolio de Luc Brunshwig (Uniquement frontend - HTML/CSS/JS) : <https://nemo-brunschwig.github.io/Luc-Brunshwig>

Site web, L'Ordre des Devs

Site web de la communauté L'Ordre des Devs (Next.js) : <https://ordre-des-devs.org>

nemo.brunschwig@gmail.com

07 50 65 19 75

23 ans (27/11/2001)

Permis B



COMPÉTENCES INFORMATIQUE

Langages de code : C#, C++, GML, HTML, CSS, JS, Java, PHP, Python, SQL, JSON

Logiciels : Unity, Unreal Engine, GameMaker Studio 2, Notion, Obsidian, VirtualBox

Autres outils : Docker, Git, Meta Quest 2/3S, Trello

LANGUES



DIPLÔMES

Bachelor — Développeur XR Juin 2024

Formation de développement de jeux vidéo 2D/3D/XR sur Unity et Unreal Engine.

Anaten, Tarbes

BTS — SIO (Service Informatique aux Organisations) Juin 2021

Section Solutions Logicielles et Applications Métier (développement).

Lycée Paul-Louis Courier, Tours

Baccalauréat — S-sciences de l'ingénieur Juin 2019

Spécialité Informatique et Sciences du Numérique

Lycée Jacques De Vaucanson, Tours