

CURRICULUM VITAE

Vincent LABELLE Programmeur

Né le 29 Juin 1988 (27 ans)
Nationalité française
Situation civile : Célibataire

5, avenue de Birmingham
69004 LYON
Tel. : 06 84 49 50 08
Mail : vince.labelle@gmail.com

FORMATION ET DIPLOMES

2005 : Bac Scientifique, spécialisation en Sciences de l'Ingénieur, mention Bien

2009 : Licence en Mathématiques Fondamentales et Appliquées

2010 : CAPES de Mathématiques

2014 : Bac + 3 en programmation informatique spécialisée dans les jeux vidéos, à Créajeux (Nîmes)

LANGUES PARLEES

Anglais (bon niveau de lecture, niveau correct écrit et parlé)

PRATIQUE INFORMATIQUE

- Langages C, C++, C#. Bases en Action Script 3
- Moteurs 3D Unity et Unreal Engine, Bibliothèques 2D SDL et SFML, bibliothèques 3D Direct X et Ogre, Oculus Rift
- Logiciels de géométrie, logiciels de production musicale, logiciels d'algorithmique

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

De Dec. 2014 à Mai 2015	G-OLD PRODUCTIONS (Lyon, 69)	Programmeur Unity (C#) et Unreal Engine (C++)
De Juin à Dec. 2014	POLM STUDIO (Angoulême, 16)	Programmeur Unity (C#), C++, recherche & développement
2013	ECOLE DES MINES D'ALES (Nîmes, 30)	Programmeur Ogre (C++)
De Sept. 2011 à Juin 2012	ACADOMIA (autour de Montpellier, 34)	Professeur particulier de mathématiques
De Sept. 2010 à Avril 2011	COLLEGE RENE GOSCINNY (Vaires-sur-Marne, 77)	Professeur certifié de mathématiques

CENTRES D'INTERET

Jeux vidéos (pratique et conception), musique (écoute et pratique), animation (blog, radio, podcast), sport, jeux de société, jeux de culture générale

JEUX SORTIS

Spirit Of War : The Great War

<http://store.steampowered.com/app/352190/?l=french>



Développeur : G-Old Productions

Support : PC, iOS

Genre : Stratégie tour par tour. Un joueur + IA / Multijoueur local

Moteur de travail : Unity 4.5 (C#), interface NGUI.

Ma contribution : Arrivé en fin de production, je n'ai réalisé presque que du debug et de l'ajout de fonctionnalités mineures : boutons Facebook / Twitter pour la version Android à paraître, pourcentage de chargement, proportions de la taille de l'image, etc

Panic Manor

<http://www.creajeux.fr/projet/panic-manor/>



Développeur : Projet étudiant (fin de 3e année) réalisé à Créajeux

Support : PC, téléchargeable sur le lien ci-dessus

Genre : Survival horror multijoueur, en réseau, 3D

Moteur de travail : Unity 4.5 (C#)

Ma contribution : Lead prog sur ce projet, j'ai donc essentiellement été le gestionnaire de l'équipe de programmeurs. J'ai participé à la programmation sur divers points :

- Core gameplay : Attaque, gestion des points de vie (dégâts reçus après un coup ou après une course contre un mur, régénération graduelle,...), lampe torche et autres interactions.
- Intégralité de la programmation sonore + réalisation des sons et composition des musiques
- Intégration de salles et d'items
- Réglages sur la physique du joueur
- Système de localisation / dictionnaire
- Participation à la programmation réseau in-game
- Debug

Autres projets

– **Seven Years Bad Luck** : <http://guillaumepastor.com/portfolio/7-years-bad-luck/>

Jeu de gamejam, réalisé en C++ (bibliothèque SFML, sur Visual Studio 2010). Remake en C# (Unity) en cours d'élaboration.

Genre : réflexion en 2D

Réalisé à 2 programmeurs, j'ai développé le concept, le game design et level design. J'ai réalisé le système de symétries, la physique du personnage, l'animation, etc. J'ai réalisé la création/composition et l'intégration des sons et des musiques.

– **Samael** : <http://guillaumepastor.com/portfolio/samael/>

Jeu de gamejam, réalisé en C++ (bibliothèque SFML, Visual Studio 2012) avec l'aide de l'éditeur de map Tiled.

Genre : plate-formes en 2D / contrainte « jeu style Commodore 64 »

Réalisé à 2 programmeurs et 1 graphiste, j'ai participé au game design et au level design. J'ai notamment réalisé l'intégration des animations, l'interaction du personnage avec les échelles, et le gameplay des objets, des pièges et des ennemis. J'ai réalisé la création/composition et l'intégration des sons et de la musique.

– **Pigeon Connection** : <http://ludumdare.com/compo/ludum-dare-30/?action=preview&uid=40722>

Jeu de gamejam (Ludum Dare), réalisé sur Unity en C#. Le jeu n'est pas abouti.

Genre : exploration / agilité

J'ai essentiellement réalisé la musique, les sons et l'intégration de ceux-ci. En tant que programmeur, j'ai réalisé le menu, l'attraction des planètes sur les personnages selon leur type et leur taille, et le fait que la musique soit évolutive selon les lieux.

+ divers projets étudiants en solo :

- un Asteroids en C++ via SFML (Visual Studio 2010)

- un générateur de particules 3D sous Direct X (Visual Studio 2010)

- un mod de Warcraft 2 en C++ via SFML (Visual Studio 2012), comprenant de l'IA
etc