

Né le 09/07/1988
Permis B, non véhiculé
Langues : Français, Anglais

324 rue Duguesclin 69007 LYON
+336 89 03 35 69
thomas.pattou@gmail.com

www.thomaspattou.fr
Statut auto-entrepreneur

Environnement technique :

Langages : C++, C#, Java, C, Unreal Script
Frameworks/APIs : Unity3D, OpenGL, OpenSceneGraph, ARToolkit (réalité augmentée), SDL, XNA, Mono
IDEs/Middlewares : Visual Studio, Unity3D, MonoDevelop, XCode, Hammer, Unreal Editor
Notions : HTML, PHP, Lua, ADA, SQL, Objective C
Outils : SVN (versioning), Redmine (bug tracking)

Formation et diplômes :

2008 - 2010 BSc in Games Programming (licence en programmation spécialisée jeux vidéos) à l'université de Teesside, MIDDLESBROUGH, UK
2006 - 2008 DUT informatique à l'IUT2 de GRENOBLE
2005 - 2006 Année en école préparatoire, dans la filière PTSI, au lycée Vaucanson de GRENOBLE

Expériences professionnelles :

Mars 2013 - Juin 2013
Travail bénévole Développement d'un jeu de plateforme (baptisé ROPE) pour PC au sein d'une équipe de 12 personnes, dans le cadre du projet de fin de cursus 2013 des étudiants de Gamagora, et présenté au Gamagora Game Show #6. Présence "bénévole", motivé pour aider ces étudiants dans leur projet. Celui-ci a bénéficié d'une visibilité correcte, grâce au sus-cité GGS #6 ainsi que quelques parutions sur www.jeuxvideo.com.
Site officiel : <http://www.ropethegame.com/>
C#, framework/environnement de dev Mono et Unity3D, SVN, Redmine

Février 2013 (7 jours)
Prestation Développement d'une application web Unity3D Flash (visualisateur 3D interactif de meubles personnalisables) pour NEVADA
C#, ActionScript3, framework/environnement de dev Mono et Unity3D

Mars 2011 - Oct 2012 Développeur de jeux C# Unity3D sur iOS/Android pour DIGDOG STUDIO
C#, notions d'Objective C, framework/environnement de dev Mono et Unity3D

- (Prestation) jeu de mots croisés iOS/Android (pas encore disponible)
- jeu de mots fléchés iOS/Android : [iMotsFléchés](#), [FreeFléchés](#) (gratuite)
- jeu d'échecs à trois joueurs iOS/Android : [TriadChess Pro](#), [TriadChess Light](#) (gratuite)

Avril - Juin 2008
Stage QA testeur et intégrateur d'assets dans un studio de développement de jeux vidéo, PHOENIX INTERACTIVE

2007 - 2010 Emplois saisonniers tous les étés (restauration, manutention, entretien) + emploi étudiant

Expériences personnelles :

+ d'infos <http://thomaspattou.fr/projects.html>

Développement d'un jeu vidéo de style "shoot'em up" coopératif (2 joueurs) au sein d'une équipe de 9 personnes, dans le cadre d'un projet universitaire.

C#, framework Microsoft's XNA

Projet personnel de développement d'un jeu vidéo multi-joueurs, en tant que designer et développeur. Auto-formation aux outils/langages nécessaires. (Septembre 2010 - Décembre 2010)

UnrealScript, framework Epic's UDK, middleware UnrealEd

Projet universitaire d'animation procédurale d'une tornade en 3D en utilisant un système de particules.

C++, OpenGL

Développement d'une application interactive permettant à l'utilisateur de capturer via webcam des vidéos intégrant de la réalité augmentée. Projet universitaire.

C++, framework ARToolkit, framework OpenSceneGraph

Projet universitaire de développement d'un proof-of-concept visant à étudier les contraintes et concevoir des solutions pour une architecture de jeu multi-joueurs en ligne : architecture clients/serveur, multithread, associant protocoles UDP et TCP, multiplexage de données, multi-serveurs...

Java

Développement de fonctionnalités additionnelles (shaders) pour un moteur de rendu d'images en 3D pré-rendues (non temps réel). Module universitaire.

C++

Loisirs et centres d'intérêts :

Informatique et jeux vidéos, cinéma, lecture

Pratique ou a pratiqué divers sports : art martial, plongée, acrobaties, basket, escalade, ultimate frisbee , tir à l'arc...

Voyages : Angleterre, Ecosse, Italie, Croatie, Hongrie, République Tchèque, USA