



Frédéric Batardy

+33 (0)6.42.19.59.75

Game programmer

30 Allée Norbert Wiener – 30035 Nîmes

05-08-1988 / Belge / Célibataire

frederic.batardy@gmail.com

www.oryoss.be

OBJECTIF

Travailler avec une équipe motivée et compétente sur un projet de jeu original.

COMPÉTENCES

Langages de programmation

C / C++, C#, Java, AS3, LUA, VB, Cobol, Delphi.

API / Moteurs

ShiVa 3D, Unity, XNA, Direct X, OpenGL, SFML.

Base de données

MySQL, SQL Server, Oracle, Paradoxe, Access.

Web

Php, ASP, Flash, Javascript, HTML, CSS, Ajax.

Analyse et management

UML, Merise, RUP, Scrum.

Langues

Anglais niveau intermédiaire et Néerlandais.

Autre

SVN, Flash, Photoshop, Adobe Premiere.

DIPLÔMES ET FORMATIONS

2009 – 2011

Programmeur de jeux-vidéo

Créajeux – Nîmes

2006 – 2009

Bachelier en Informatique de Gestion

Haute école libre de Bruxelles – Bruxelles

2003 – 2006

Secondaire supérieur en informatique

Athénée Royale de Gembloux – Gembloux

INTÉRÊTS PERSONNELS

Jeux vidéo (loisir et développement).

Lecture, mangas, animés, musique, sport.

EXPÉRIENCE

Stagiaire à Galhmac Game Studio

Développement de Exodus, un jeu d'aventure et d'exploration en 2D. Jeu développé en C++.

Rôle : programmeur gameplay / moteur.

Concours Hits Playtime

Développement de Sheep-Hit, un jeu d'infiltration cartoon sur le thème de la guerre froide.

Travail en équipe : 6 personnes, durant notre temps libre sur ShiVa 3D.

Participation au concours Hits Playtime du Monde.fr. Jeu favori au vote des internautes.

Stage d'été 2010 à Créajeux

Portage du jeu de combat "Coucou Fighting" sur Iphone / Ipod touch.

Écriture d'un tutoriel d'apprentissage par la pratique de ShiVa 3D et de Unity.

Développement du site web de Créajeux.

Travaux pratiques à Creajeux

Xtraball

Jeu de sport, réalisé pour le studio Mutsu.

Travail en équipe : 24 personnes, 20h /semaine durant la période 2010 – 2011 sur XNA / XBLA.

Rôle : Programmeur réseau.

Roadhog's Legend

Jeu de course mettant en scène des oiseaux.

Travail en équipe : 9 personnes, 20h / semaine durant la période 2009 – 2010 sur ShiVa 3D.

Rôle : Chef d'équipe, programmeur gameplay, animation, caméra et inputs.

Divers travaux

Applications d'IA en C# / XNA : FSM.

Application de pathfinding en C#, Winforms.

Moteur OpenGL – DirectX en C++.

Pac-Man et Geometry Wars en C / C++ (SFML).