

LOUIS HOUYEZ

Game Developer

Etudiant en 5^{ème} année en Game Programming à Rubika SupinfoGame.

Gameplay Programmer et **VFX Artist** sur mes projets.

J'aimerais en apprendre plus par rapport au **Game Feel**, les **mécaniques de jeu** ainsi que les **VFX**.

Email: houyez.louis.lille@gmail.com

Portfolio: <https://houyezlouislille.wixsite.com/portfolio>

Twitter: <https://twitter.com/LHouyez>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/>

Telephone: +33 6 95 23 12 34

Valenciennes, France

Permis de conduire

Je cherche un stage/emploi en tant que Game Developer à partir de Juillet 2021

Projets

	Octobre 2020 - Présent	Unreal
Gameplay Programmer VFX Artist	Jivana : Il s'agit de mon projet de fin d'étude à RUBIKA SupinfoGame . Dans Jivana le joueur incarne Aélis, une prêtresse avec le pouvoir de manipuler l'eau . Avec ses pouvoirs le joueur peut résoudre des énigmes afin d'ouvrir une voie pour la communauté dont il est le gardien. En tant que Gameplay Programmer je travaille en ce moment sur les éléments de Level Design et en tant que VFX Artist sur le rendu graphique de l'eau .	
	Mai 2020	Unity
Gameplay Programmer Tools Programmer	Tactibo : Un Tactical au tour par tour, dans lequel le joueur guide 3 héros au travers de différentes épreuves. En tant que Gameplay Programmer j'ai travaillé sur les IAs et les éléments de Level Design , en tant que tool Programmer j'ai fait un editeur de niveau et un editeur de pattern pour les IAs .	
	Octobre 2019 - Février 2020	Unity
Chef de Projet Gameplay Programmer Tools Programmer Technical Artist	Blobz : Un jeu de gestion avec un aspect Clicker, il s'agit d'un concept original de ma part . En tant que programmeur j'ai réalisé le système de communication et d'infrastructure du jeu . J'ai aussi créer des tools pour les Game Designers et réaliser quelques Shaders .	
	Décembre 2018 - Juin 2019	Unity
Technical Game Designer VFX Artist Level Designer	EFIR : Un jeu mobile dans lequel le joueur incarne un esprit du vent volant d'île volante en île volante en résolvant des puzzles aériens. En tant de Technical Game Designer j'ai programmé les modules de Level Design que j'utilisais par la suite afin de construire les niveaux . De plus j'ai réalisé les VFXs du jeu et des Shaders optimisés pour mobile .	

Compétences

Avancées:

Unity Engine **Unity C#** Shuriken (UnityVFX) **Visual Studio**
Amplify Shader **GitHub** **Unreal Engine** **Unreal Blueprint**

Modérées:

Game Design Level Design Suite Adobe Suite Office
Shader Graph PopCornFX VFX graph HLSL

Langue: Anglais (B2), Français langue natale

Expériences Professionnelles

Juillet - Aout 2016: Stage réalisation de packaging, Aggar Toys, Douai, France.

2015 - 2017: **3 étés** en tant qu'**animateur en centre de loisir**

Education

Sep 2019 - Présent:

Mastère : **Game Programming & Management** à **Rubika SupinfoGame**, Valenciennes, France.

Sep 2016 - Juin 2019 :

Licence : **Game Design & Management** à **Rubika SupinfoGame**, Valenciennes, France.

Juin 2016 :

Baccalauréat Scientifique (specialité Sciences de la vie et de la terre), Lycée Yves Kernanec, Marcq-en-Baroeul, France.

Intérêts

Series / Films d'animation:

J'aime particulièrement tout ce qui touche à l'animation que ce soit des Animés, des dessins Animés ou des films d'animations (mes préférés sont : Full Metal Alchemist Brotherhood, Last Man, Wakfu, La princesse Mononoke & SpiderMan into the Spider verse).

Jeux:

J'aime les jeux compétitifs laissant une large palette de choix/Theory Crafting : Legends of Runeterra, Guild Wars 2, League of Legends et Super Smash Bros. Ultimate.

Sport:

J'ai fait du Triathlon pendant 5 ans ainsi que de l'athlétisme durant 4 ans, de plus j'ai fait 2 ans de Tennis et je jouais de temps en temps au badminton. J'ai arrêté le sport en club à mon entrée à Rubika mais je fais des footings de temps en temps et de la musculation régulièrement.