



Bastien Giafferi

<http://bastien-giafferi.fr/>
Tél. > 07 70 39 66 79
Email > bastien.giafferi@gmail.com

Né le 01/04/1994 > 23 ans
Permis B
Anglais C1

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

DEPUIS MARS 2017 > DIGIXART > DEVELOPPEUR UNITY3D

- > Programmation gameplay pour la vertical slice d'un jeu 3D pour PC et consoles non-annoncé
- > Programmation gameplay pour la production de ce même jeu (3C, système d'interaction, pipeline cinématiques, outils GD/LD)



JUIN 2016 – AOÛT 2016 > EQUILIBRE GAMES > DEVELOPPEUR UNITY3D

AVRIL 2015 – JUIN 2015 > EQUILIBRE GAMES > DEVELOPPEUR UNITY3D

AVRIL 2014 – JUIN 2014 > EQUILIBRE GAMES > DEVELOPPEUR UNITY3D

- > Développement d'une visite virtuelle en VR avec le HTC Vive
- > Développement d'outils Unity3D (éditeur de niveau)
- > Programmation gameplay de jeux 2D et 3D sur PC et mobiles (Android, iOS)
- > Participation au Game Design des projets en cours et à venir
- > Développement d'interfaces responsive pour PC et mobiles avec NGUI en pre 4.6 puis avec uGUI en post 4.6



FORMATIONS

2015 – 2017 > MASTER JMIN (JEUX ET MEDIAS INTERACTIFS NUMERIQUES) > ENJMIN (17)

- > Parcours Programmation

2014 – 2015 > LICENCE INFORMATIQUE > UNIVERSITE DE LA ROCHELLE (17)

- > Parcours Média Numérique
- > Unités d'enseignements : Développement de jeux vidéo, Mathématiques pour l'ingénieur, Synthèse des images, Développement sur smartphones, Structures de données C++, Médias Numériques, Traitement et analyse d'images, Interfaces Homme-Machine

2012 – 2014 > DUT INFORMATIQUE > IUT DE LA ROCHELLE (17)

- > Parcours Informatique Embarquée
- > Classement : 2e / 26

COMPETENCES

LANGAGES INFORMATIQUES >

- C# (Unity, XNA, .Net)
- C/C++ (SFML, Qt, SDL, OpenGL)
- ShaderLab, HLSL / Cg
- Java (Android, AndEngine, Slick2D)
- Objective-C
- UML

MOTEURS DE JEU >

- Unity3D
 - 2D / 3D
 - Shaders
 - Mobile (Android & iOS)
 - VR (HTC Vive & Oculus Rift)
 - Vuforia (AR)
 - Développement d'outils

BASES DE DONNEES >

- SQL
- XML

LOGICIELS / OUTILS >

- Git (Sourcetree)
- PlasticSCM
- Photoshop
- Bases de Blender

LOISIRS

JEUX VIDEOS >

- VR (HTC Vive, Google Cardboard)
- Administration d'une team et d'un serveur Counter-Strike

SPORT >

- Airsoft
- Tir à l'arc

PROGRAMMATION >

- Participation aux 24h des IUT Informatiques
- Game Jams : 0Hour GameJam, Ludum Dare

CINEMA ET SERIES TV >

- Kaamelott, Doctor Who, Sherlock, Sense8, Black Mirror, One Piece, ...
- Matrix, Le Cinquième Element, Indiana Jones, Terminator, ...



PROJETS



CREWSADERS - WINDOWS / MACOS >

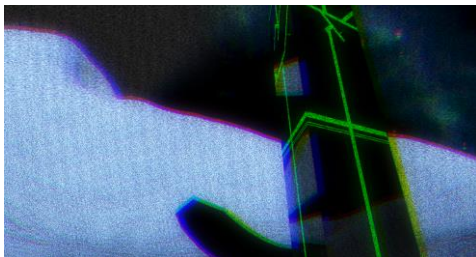
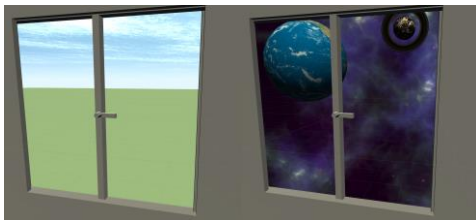
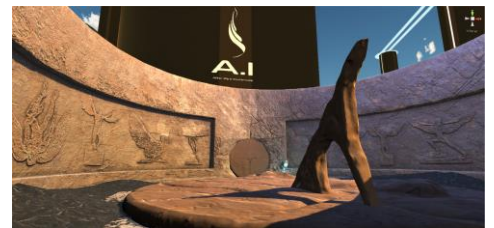
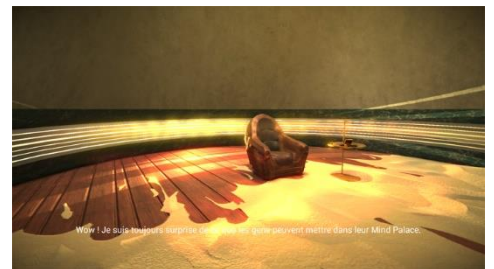
Crewsaders est un party game endiablé dans lequel deux équipes de deux ou trois joueurs vont s'affronter en manipulant de l'intérieur deux gigantesques robots !

- Page Steam : <http://store.steampowered.com/app/540870/>
- Développement sur Unity des personnages, des mechas (physique 2D), des IA, d'une partie des menus, de quelques shaders (outline, FX)
- Equipe de 5 personnes avec Felix Chamerois (Graphiste), Alexandre Sarrazy (Graphiste), Romuald Carbone (GD), Grégoire Carabeufs (Prog), Matthieu Henot (Son)
- Durée : 4 mois

MIND PALACE - WINDOWS / MACOS >

Mind Palace est un jeu narratif à la première personne. Il faut explorer cet univers et le comprendre en déduisant des choses du décors afin de pouvoir répondre aux questions posées au joueur.

- Page itch.io : <https://mind-palace.itch.io/mind-palace>
- Gagnant des Hits Playtime 2016
- Développement de l'intégralité du jeu et quelques shaders (persistance rétinienne)
- Equipe de 7 personnes avec Felix Chamerois (Graphiste), Aymeric Thevenot (Graphiste), Maxime Aupetit (GD), Marion Bossé (GD), Victoria Guillon (Son), Florent Chardevel (Son) et Adrien Carta (Management)
- Durée : 4 mois



SHEEP AHEAD >

Projet expérimental pour pratiquer les shaders et la modélisation avec Blender.

- Développement de shaders (post-effects, stencil buffer, sound propagation, ...)
- Durée : 2 jours

