

Adrien Hamers

Game Developer



Diplômes

2023 - 2024

Game Artist / [GameSup](#) Lyon

Une année à apprendre 2D, modélisation 3D, texturing, FX, Sculpting...

2019 - 2023

Ingénieur en Informatique / [INSA Lyon](#) Villeurbanne

Approfondissement en informatique : architecture logiciel, recherche, mathématiques...

Dans ce cadre j'ai étudié un semestre à l'IITB Mumbai (Inde)

2017 - 2019

DUT Informatique / [Université Lyon 1](#) Bourg-en-Bresse

Formation dans l'ensemble des champs de l'informatique (logiciel, algorithmique, OS, réseau, hardware, web...). Major de promotion.

2014 - 2017

Baccalauréat Scientifique, / [Lycée de la plaine de l'Ain](#)

Ambérieu-en-Bugey

Spécialité sciences de l'Ingénieur

Options ISN, Musique; Mention Bien

Expériences Professionnelles et pré-professionnelles

2024 - 2025

Développement de Vibrant Dash - 6 mois / [Imhotep Games](#) Lyon

Développement solo d'un jeu de plateforme compétitif procédural, présenté à l'Indie Game Lyon.
Projet très formateur, m'ayant permis de toucher à tous les aspects du développement d'un jeu. Bons retours de la communauté même si le jeu est encore incomplet.
Disponible gratuitement sur Steam (Early Access)

2023

Stage - 5 mois / [Sogeti \(Capgemini\)](#) Lyon

Stage de fin d'études (ingénieur). Travail sur backEnd et frontEnd de logiciels à destination de la SNCF

2022

Stage - 3 mois / [CIRIL GROUP](#) Lyon

Implémentation de modules 3D sur un SIG (Système d'Information Géographique)

2021

Stage - 2 mois / [IHMTEK](#) Vienne (France)

Conception, dev et production sur différents projets AR/VR/Mobile axés jeu vidéo.

2019

Stage - 3 mois / [LIRIS](#) Villeurbanne

Stage sur l'échantillonnage au laboratoire LIRIS. Mon objectif a été de modifier un moteur de rendu 3D existant (PBRT) pour les besoins de mon équipe. Excellents retours de mon maître de stage.

26 ans

a.x.hamers@gmail.com

06 30 83 70 02

<https://adrienhamers.io/>

Permis B

Compétences techniques

Langages C++, C# (.NET/WPF), C, Java, SQL, GLSL, JavaScript, Typescript, HTML/CSS,

Champs Jeu vidéo, Algorithmique avancée, Réseau, Maillages, Physique, Versioning, Bases de données, Modélisation, TechArt, Shaders, Texturing

Logiciels Unity, Git, Visual studio, Linux, JIRA, Substance Painter, Blender, Maya, ZBrush, Marmoset, Photoshop, Unreal Engine, DaVinci Resolve

Compétences générales

Anglais 965/990 au TOEIC (niveau C1)

Travail en équipe De nombreuses expériences sur de petites équipes (3-12 personnes) en gameJam, projets personnels, ou projets pour l'école

Autonomie Pour avoir beaucoup développé solo, j'ai appris à me débrouiller plutôt que devoir demander l'aide d'un senior.

Centres d'intérêt

Musique (Guitare, Batterie), Maths, Escalade, Jeux vidéos, Arts graphiques, Lecture, Dessin