

LONG NGUYEN HUU

25 ans

Game designer

Programmeur gameplay

FORMATION

2015 – 2016

Mastère spécialisé jeux vidéo et transmédia (BAC +6)

Gobelins (Paris) - Enjmin (Angoulême)

4 projets en équipe : concept, développement, démo

2011 – 2015

Double diplôme MSc in Engineering

Supélec (France) - Keio University (Japon)

Connaissances fondamentales en ingénierie

Recherches en Intelligence Artificielle sur le packing 2D

PROJETS DE JEUX VIDÉO

Mars 21

Jeu de plateforme 2D coopératif à 2 joueurs

Plateforme : PC, Moteur : Unity

Cyberlepsie

Histoire interactive dystopique, simulation de PC

Plateforme : Web

Manga-ville

Visual Novel / RPG sur les caractères japonais

Plateforme : Android / iOS, Moteur : Unity

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Août – Décembre 2016

Stage chez Crazy Monkey Studios, Belgique

Guns, Gore & Cannoli 2, platformer-shooter

PC, Xbox One, PS4 (Unity)

Level design, Enemy design/programming, Navigation IA

Août – Septembre 2014

Stage chez Platinum Egg, Japon

Kyub, puzzle-platformer isométrique

Xbox One (Unity)

Level design, Puzzle design, Programmation UI

<http://longnguyenhuu.com>

n.huu.long@gmail.com

@n_huulong

31 rue Caillaux, 75013 Paris,

+33 6 98 06 82 74

COMPÉTENCES

Conception

Game design, Level design

UI et UX design

Langages de programmation

C#, C++, Python, Lua, Java

HTML5, Javascript, CSS

Développement de jeux

Gameplay, IA, Interface

Outils personnalisés pour Unity:

automatisation, debugging et build

OUTILS

Game engines

Unity (3 ans)

Unreal Engine 4 (2 ans)

OS

Windows 10, OS X, Ubuntu

Outils d'automatisation

Développement

JetBrains IDE, Visual Studio, Sublime Text

SmartGit, SourceTree, PlaticSCM

Graphisme

Affinity Designer, Illustrator, Inkscape

Blender, Premiere

LANGUES

Français Langue maternelle

Anglais Courant

Japonais Intermédiaire (JLPT N2)

Allemand Débutant - intermédiaire

CENTRES D'INTÉRÊTS

Manga et animation japonaise

Casse-têtes et jeux de plateau