

BOYER Benoît

Développeur logiciel



benoitbm.fr



contact@benoitbm.fr



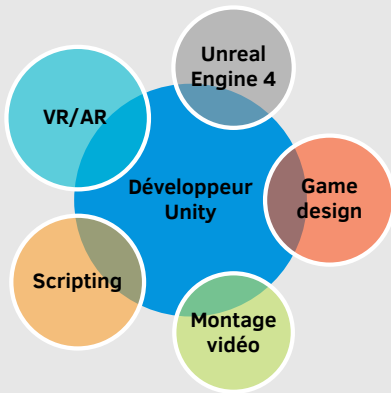
/in/benoitbm



benoitbm

Compétences

Vue d'ensemble



Langages de programmation

0 LOC —————> 5000 LOC

C++ • C# • Java

Javascript • Lua • \LaTeX

HTML • Python • OpenGL

Langues

Français - Maternel

Anglais - Avancé (C1)

Italien - Notions

Éducation

2016 - 2018 **Master IMAGINA**

Université de Montpellier, France

2015 - 2016 **Licence Computer Game Development**

UWS, Écosse

2013 - 2015 **DUT Informatique** (Spécialité Imagerie Numérique) Site d'Arles, France

2013 **BAC Scientifique** (Sciences de l'Ingénieur)

Lycée Pasquet, France

Experience

Juin 2017 - **Développeur C#/Unity**

ECDC - Éduquer Créer Divertir Cultiver

Juil 2017

- Stage d'été facultatif réalisé pendant ma première année du Master IMAGINA.
- **E.L.E.C.T.R.O.N** : Introduction à la programmation avec *Clickteam Fusion* avec des lycéens lors d'une semaine de création à Mende au Lycée Chaptal avec des professionnels du jeu vidéo. Création du jeu final avec une graphiste pour peaufiner et rassembler le travail de toutes les écoles qui ont contribué au projet. Le projet a reçu le **prix national de l'audace artistique et culturel 2017**.
- **Escape** : Chef de projet d'une équipe de 8 membres et développeur principal du projet de pixel opéra réalisé pour Tetsuya Mizuguchi.
- Participation à des ateliers de découverte de la programmation pour des enfants en primaire avec le logiciel *Scratch*.

Avr 2015 - **Développeur Lua**

Dassault Aviation

Juin 2015

- Stage professionnel de fin d'études réalisé dans le cadre de mon DUT Informatique.
- Création d'un générateur automatisé de Checklist interactives au format PDF avec Lua \TeX

Projets

Juil 2017 **Introduction au projet Escape**

ECDC, France

Chef de projet / Développeur C# (Unity)

Mai 2017 - **E.L.E.C.T.R.O.N**

ECDC, France

Juin 2017 Développeur C# (Unity) / Assistant chef de projet

Mars 2017 **Blablaland**

Académie de Montpellier, France

Développeur C# (Unity) / Game Designer

Jeu de communication orale entre deux élèves, s'appuyant sur des propositions apportées par le jeu.

Sept 2016 **Culture glitch**

Collectif antithèse, France

Développeur C# (Unity)

Art game satyrique sur la préservation du patrimoine historique et culturel.

Juin 2016 **Open Dreaming**

IUT d'Arles, France

Développeur C++

Application créée avec une équipe de trois sur le thème *À quoi rêvent les machines ?*