



ORSO NEGRONI

GAME DESIGNER
LEVEL DESIGNER
GAME DEVELOPER

PROFIL

Désireux de développer constamment mes compétences en game design afin d'accroître mon expérience, je veux offrir mes capacités à proposer des idées intéressantes pour les futurs jeux sur lesquels je serai amené à travailler.

COORDONNÉES

06 76 82 66 32

onegroni@free.fr

10, rue Jean Bonnefoix
94200 Ivry-sur-Seine

<https://orsonegroni.alwaysdata.net/index.html>

26 ans

COMPÉTENCES

● Programmation

Java, Vb.net, Python, C#, C++, C, Javascript

● Moteur de jeu

Unreal Engine, Unity, Jmonkey Engine

● Logiciels

Git, Office, Premiere, Photoshop

● Langues

Français, Anglais

CENTRES

D'INTERET

Tir à l'arc (pratiquant / assistant entraîneur)

Informatique, nouvelle technologie

Jeux Vidéo / de Société / Rôles

Peinture de figurines et de maquettes

EXPÉRIENCE

● Alternance chez Sikiwis, Suresnes

DECEMBRE 2021 À OCTOBRE 2023 (2 ANS)

Développeur full stack et intelligence artificielle

● Stage Laboratoire d'Informatique Paris 6, Paris

FÉVRIER 2019 À AOÛT 2019 (6 MOIS)

Analyse de scripts d'interaction pour un simulateur de salle de classe

● Stage Laboratoire d'Informatique Paris 6, Paris

FÉVRIER 2018 À JUIN 2018 (5 MOIS)

Étude d'une co plate-forme multi-agents et service web*

FORMATION

● ICAN, Paris

2021 À 2023

Mastère Game Design

● Sorbonne Université, Paris

2016 À 2019

Master Informatique parcours ANDROIDE (AgeNts Distribués, Robotique, Recherche Opérationnelle, Interaction, DÉcision)

● Sorbonne Université, Paris

2013 À 2016

Licence Informatique

PROJETS

● Avec Unity :

- Escape Game en VR (ICAN, Designer, Développeur)
- Escape Game (Jussieu, Designer, Développeur)
- Jeu Reversi (projet personnel)
- Jeu de la vie (projet personnel)

● Avec Unreal Engine :

- Fast Arena Shooter (ICAN, Designer, Développeur, présenté lors du pré show des game made in France 2022)
- Tactical Game (ICAN, Designer, Développeur)

● Simulation d'un proie-prédateur en C++ et étude du comportement en essaim des proies

● Réalisation d'un écosystème en Java, avec intégration d'un proie-prédateur, feu de forêt, humains bâtisseurs, etc...