

Gameplay Programmer

Après ma formation en développement web, j'ai voulu m'orienter dans le jeu vidéo. J'ai donc suivi une formation dans laquelle j'ai appris à programmer sur des moteurs de jeux, et à rigger et à animer des personnages.

Compétences

- Programmer les 3C de manière itérative afin de créer une expérience de jeu fluide et immersive
- Développer des IA sur Unreal Engine
- Concevoir une interface utilisateur avec tous types de settings
- Rigger et Animer des bipèdes et des quadrupèdes intégrables sur moteur de jeu (Body, Facial, IK, Blend Shape)
- Développer des système d'animation (state machine) sur Unreal Engine
- Créer des scripts d'automatisation sur Maya afin d'accélérer le pipeline de production

Expériences

2024 / 2023 **Nova** - Platformer 3D Contemplatif

- Rigging et animation d'une créature
- Programmation d'une IA et du système d'animation
- Programmation de systèmes de jeu
- Programmation de l'UI

2023 **Dungeon²** - Dungeon Crawler

- Programmation des 3C
- Développement du système de combat

2023 **L'addition SVP !** - Party Game

- Programmation des 3C

Formations

2022 / 2025

Concepteur de jeux vidéo

ESMA Montpellier

Titre RNCP38806 – Game Designer, Niveau 6 (Bac+3/4)

2021

Formation Développeur web & web mobile

Arinfo Nantes

Titre RNCP37674 - Niveau 5 (Bac+2)



Sacha Hirsch

Contact

- ☎ 0681802233
- ✉ hirschsacha@gmail.com
- in www.linkedin.com/in/sacha-hirsch-
- 🎮 <https://porgiii.itch.io>
- 🐙 <https://github.com/Sacha-H>
- 🌐 <https://sacha-hirsch-portfolio.com>

Langages de programmation

c++
c#
Python
Mel
php
html/css

Logiciels

Unreal Engine
Maya
Unity

Soft Skills

Médiateur
Content de pouvoir aider
À l'écoute des autres
Persévérant

Centres d'intérêt

Jogging
Jeux vidéo :
Silksong
Elden Ring
Baldurs Gates 3