

Julien Berthou

Gameplay Programmeur & Designer



Email julien@grifdail.fr
Téléphone (+33) 6 77 26 25 33
Site Internet grifdail.fr

Experience Professionnelles

Homoludens 2021-2024

J'ai participé au développement du jeu [Blooming business Casino](#) (sortie en 2023). J'étais responsable de l'intégration de plusieurs mécaniques de jeu ainsi que de l'implémentation de la majorité de l'UI en collaborations avec les game designers et artistes. J'ai également contribué à la réalisation de prototypes et d'outils pour des projets annulés ou non annoncés.

Unity PC Console Programmation d'UI



Asmodée digital 2018-2021

Au sein d'une équipe de trois développeurs, j'ai participé à la maintenance, et au développement de nouvelles extensions pour [Terraforming Mars](#). J'ai également travaillé en autonomie sur d'autres projets et prototypes annulés.

Unity PC Mobile Online



3DDuo 2017-2018

Developement en autonomie de [Takenoko](#), du prototype a la sortie du jeu, en respectant des contraintes techniques fortes. J'ai aussi été responsable de l'implémentation de plusieurs projets clients et de prototypes.

Unity PC Mobile Online



Kontest 2015-2016

Programmation d'une plateforme de création de jeux et de campagne marketing a destination des marques

Web Javascript React



Kiwapp 2014-2015

Kiwapp était une plateforme qui permettait aux sociétés d'afficher des applications sur tablettes dans leurs magasins et salles d'attente. J'y ai travaillé sur plusieurs mini-jeux et catalogues virtuels.

Web Javascript Mobile



Toxicode 2013-2014

Programmation de projet web pour des clients variés. Prototypage d'outils pour l'apprentissage de la programmation des enfants.

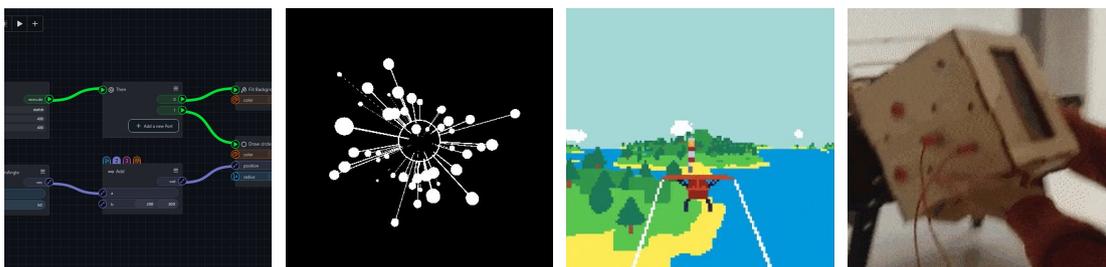
Web Javascript NodeJS



Projets personnelles

Je passe mon temps libre a travailler sur des prototypes de jeux et d'outils. La plupart de ses projets me permettent d'expérimenter avec une technologie, une idée de mécanique ou un style visuel. Un exemple est [Node Painter](#), un outil de programmation visuel conçu pour la création d'animations procedurales.

Typescript Unity Godot ThreeJS React



Je suis un programmeur et game desig dans la région de Paris. J'ai contribué à de nombreux projets dont trois jeux disponi sur Steam. J'aime particulièrement élab des solutions qui répondent à la fois à problemes de design et de technique. J'a également travailler sur l'implémentatioir l'UI. Quand je ne suis pas en train de trava sur des jeux, je suis probablement en trai faire du vélo ou du baseball.

Études

Game Design & Programming
Isart Digital
2013-2016

Autres competences

- Game Design
- Programmation d'outils
- Programmation de shaders
- Processing / P5js
- Tech Art
- Electronique
- Unreal Engine
- C++ C++
- Modelisation 3d basic
- Français
- Anglais
- Permis B