

DAVID NASR



25 ans



06 06 75 90 60



Saint-Leu la Forêt - 95320



david_nasr@hotmail.fr

LANGUES

ANGLAIS	Courant (TOEIC)
ESPAGNOL	Scolaire
RUSSE	Lecture
ARABE	Lecture

CENTRES D'INTÉRÊTS

Jeux de société	Jeux vidéo
Séries TV	Playtest
Tennis	UX

PROJETS

J'ai eu l'occasion de réaliser plusieurs jeux vidéo. J'ai également participé à différentes Game JAM et Hackathon. Consultez les sur mon portfolio :



davidnasr.isaplatypus.com

INGÉNIEUR MULTIMÉDIA DÉVELOPPEUR LOGICIEL



EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 2019-2020 Développeur Gameplay C++ - Pastagames**
CDD de 7 mois dans un studio de jeu vidéo à Paris. J'ai travaillé sur le jeu Rayman Mini pour rajouter du contenu avec des tâches principalement d'UI.
- 2018-2019 Développeur Outil C++ - Asmodee Digital**
Stages de 3 mois et 6 mois dans un studio de jeu vidéo à Paris, pour développer un outil de visualisation et d'édition des jeux internes
- 2016 Développeur web, assistant multimédia - Bcombrun**
Stage de 18 semaines dans une agence de communication Wordpress, mailing, graphisme, montage vidéo...
- 2015 Réalisation et montage de vidéos - Créadhésif**
Stage de 12 semaines suivi de 4 semaines en CDD pour réaliser des vidéos tutoriels de marquage textile



FORMATION

- 2016-2019 Ingénieur IMAC : Image Multimédia Audiovisuel et Communication**
Université Paris-Est Marne-la-Vallée - ESIPE
Spécialité Programmation 3D
- 2015-2016 Licence Professionnelle Développement et Protection du Patrimoine Culturel : Réalité Virtuelle et Multimédia**
Université de Caen Normandie - IUT de Saint-Lô
- 2013-2015 DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet**
Université de Cergy-Pontoise - IUT de Sarcelles
- 2010-2013 Baccalauréat Scientifique**
Lycée Jacques Prévert - Taverny
Spécialité Informatique et Science du Numérique



COMPÉTENCES

- JEU VIDÉO** Développer un jeu en **C / C++ / C# / JAVA / Python**
Créer un jeu **mobile / PC / VR** avec **Unity 3D**
Développer des applications 3D avec **OpenGL** et **GLSL**
- Mais aussi** **Gestion de projet, web, audiovisuel, communication**