

Guillaume Biège

**Programmeur
polyvalent**

Contact

Tél : +33 6 26 31 39 25
146 route d'Avignon 30000
Nîmes France

guillaume.biege@gmail.com
in/GuillaumeBiege
Permis voiture & moto

Compétences



Langues

Français natif

Anglais très bon niveau
(Australie un an et Crête 4 mois)

Loisirs



Jeux Vidéo (WoW, The elder scroll, Horizon, Civilisation, etc...)



Curiosité scientifique
(Vidéo, article officiel, etc)



Voyage (USA, Japon, Europe de l'Ouest et central, etc...)



Jeux de rôle (INSMV, Scion, productions personnels: Système de jeu, Scénario et mise en pages des ressources)

Expériences professionnelles

2021 Stage de développement sur Unity

SYKO studio à Saint Herblain (44)

Stage de 6 mois : Développement d'une application en réseau de formation de médecin urgentiste

2013/2022 Pose de menuiseries

Entreprise (familiale) Plasti-Fermetures à Nîmes (30)

Entre mes stages et mes formations : pose, livraison, assemblage et service après-vente

2017 Stage Technicien de laboratoire

Institut de chimie de Clermont-Ferrand (63)

Recherche en laboratoire : création de matériaux composites Sépiolite/HDL

Formations

2018/2021 Reconnaissance Nationale de niveau II de Développeur Jeu vidéo

Ecole Créajeux à Nîmes

2016/2018 Master 1 Science des Argiles

Université de Poitiers

2014/2016 Licence en Science de la Terre et de l'Eau

Université de Montpellier

2012/2014 DUT Science et Génie des matériaux

IUT de Nîmes

Projets

Le monde de Kira

Action RPG | 3D | PC | Unreal Engine 4 | 8 mois | Coordination projet | Programation Graphique | VFX

Gravi++

Démonstration exploratoire | 3D | PC | Unity | 3 mois | Projet personnel

Unexpected Heroes

Rogue lite en tour par tour | 3D | PC | Unity | 5 mois | gameplay combat | VFX | Gestion des sons | Intégration d'assets

Alchimical Fantasy

Plateforme en temps réel | 2D | Mobile | Unity | 3 mois | gameplay combat | VFX | Scripting de l'environnement

Guillaume Biège

General programmer

Contact

Tél : +33 6 26 31 39 25
Address : 146 route d'Avignon
30000 Nîmes France

guillaume.biege@gmail.com
in/GuillaumeBiege
Licence Car & Motorbike

Skills



Languages

French natif

English fluent
(Australia one year & Crete four months)

Hobby



Video Games (WoW, The elder scroll, Horizon, Civilisation, etc...)



Scientific curiosity
(vulgarisation, official articles, etc)



Travel (Australia, USA, Grece, Japan, Western and central europe, etc...)



Tabletop games (INSMV, Scion, but mostly personnal productions : Game systeme, story and game resources creation)

Profesional experiences

2021 development internship on Unity

SYKO studio in Saint Herblain (Nantes, FRANCE)

6 month intership : creation of a hospital emergency triage training programme for doctors

2013/2022 Carpentry installation

Ets Plasti-Fermetures in Nîmes (France)

Between my interships and studies : Installation, delivery, assembly and after sales service

2017 Internship Lab technician

Clermond-Ferrand's Institut of Chemistery (France)

Research : creation of a sepiolite/LDH composite

Formations

2018/2021 Video Game Programming Degree

School Créajeux in Nîmes

2016/2018 Clay science Master degree (First year validated)

Université de Poitiers

2014/2016 Geologie university degree

Montpellier university

2012/2014 Material science degree

Nîmes's technical institut

Projects

Le monde de Kira (The world of Kira)

Action RPG | 3D | PC | Unreal Engine 4 |

My role : 8 month | Team coordination | Graphic programaming | VFX

Gravi++

Exploratory demonstration | 3D | PC | Unity | 3 month

My role : Personnal project

Unexpected Heroes

Turn based rogue lite | 3D | PC | Unity | 5 month |

My role : combat gameplay | Tools | VFX | Asset integration

Alchimical Fantasy

Real time plateforme | 2D | Mobile | Unity | 3 month

My role : combat gameplay | VFX | Environement scripting