

Antoine Vugliano

Engine Programmer

12 rue du Saint Gothard

75014 Paris

☎ 06 42 35 04 16

✉ antoine.vugliano@free.fr

📄 sahnvour.github.io

📍 Sahnvour

🌐 avugliano

Expérience professionnelle

Oct. 2015 – **Engine programmer**, *Eugen Systems*, Paris.

Présent J'ai travaillé sur le moteur de jeu propriétaire et ai notamment :

- Mis en place des techniques hybrides *compile/run-time* pour l'*entity-component system* en recherche de sécurité et performance, dans un contexte *multi-thread*.
- Travaillé sur l'aspect *data-driven* du moteur de jeu et des bibliothèques fondatrices du code gameplay (amélioration du scripting, architecture haut-niveau de la logique gameplay & IA)
- Initié et participé activement au passage à C++11/14 (conseil sur les bonnes pratiques, support des move semantics, modernisation du code ...)
- Effectué une veille technologique et une redistribution de connaissances à l'équipe de développement, notamment sous forme de présentations techniques
- Optimisé des systèmes de gameplay, bibliothèques propriétaires (conteneurs ...), intégré et implémenté des outils de mesure des performances

Avr. 2015 – Oct. **Intern Gameplay/AI programmer**, *Eugen Systems*, Paris.

2015 J'ai contribué au développement des différents jeux du studio (*Act of Aggression*, *Steel Division* ...) sur le moteur propriétaire : gameplay, IA, interface, tests automatisés, outils...

Formation

2013–2015 **Master Informatique**, *Université Claude Bernard Lyon 1*, Bien.

Master 1 Image, Master 2 spécialité Jeu-vidéo à Gamagora.

2012–2013 **Licence Informatique**, *UCBL*, Assez Bien.

2010–2012 **DUT Informatique**, *UCBL*, Assez Bien.

2010 **Baccalauréat S**, *Assez Bien*.

Jeux

2018 **Plusieurs projets non annoncés**, Professionnel, Iris Zoom.

2017 **Steel Division : Normandy 44**, PC, Professionnel, Iris Zoom.

2015 **Act of Aggression**, PC, Professionnel, Iris Zoom.

2015 **Feline Good**, PC, Projet fin d'études, Unreal Engine 4.

Jeu de plateforme/exploration avec un sérieux *twist* qui exploite réellement la 3D. Suit les aventures d'un chat de gouttières dans un quartier haut en couleurs entièrement modélisé, avec des quêtes, dialogues, combats, cinématiques, clins d'œil ... Le tout réalisé en 3 mois.

Compétences

C++ **Niveau avancé, C++11/14/17, bas-niveau et optimisation, méta-programmation**

Autres langages **Python, C#, Lua ...**

Niveau intermédiaire

Rust, Nim, Haskell et autres langages innovants

Curiosité

Rendu **Notions en analyse d'images, path tracing et rendu temps réel**

IA **Behavior trees, FSM, Modèles multi-agents**

Anglais **Courant**

Parlé, écrit et technique