



BORGES Daniel

Appartement A34,
129, Cours du Médoc,
33300 Bordeaux

Né 7 Février 1986 (32 ans)

Tél. : 06 11 92 32 84
dborges@lywenn.eu.org

Game Programmer

Formation

**Master Jeux & Medias
Interactifs Numériques**
Coloration Programmation,
ENJMIN, Angoulême, 2009

Licence Informatique
Université de Marne la Vallée,
2007

Bac S option Physique-Chimie
Lycée Champlain de Chennevières
sur Marne, 2004

Langues

Français & Portugais : langues
maternelles

Anglais : courant

Japonais : séjour linguistique à
Kyoto de Septembre 2010 à Mars
2011, étudié à Nihongo Center

Loisirs

VTT
Jeux de Société
Physique
Demoscene
Musique
Langues étrangères

Expérience professionnelle

Manufacture 43, Janvier 2016 à Aujourd'hui

Pawarumi : shoot'em up en 2.5D sur PC et consoles
(programmation, script, game design, level design, animation,
caméras, etc)

Asobo Studio, Septembre 2011 à Janvier 2018

Holotour : Guide Touristique Holographique. Level
Streaming, Audio, Tools...

The Crew : Course en ligne. Portage "next-gen" vers Xbox
360. Optimisation mémoire, CPU & GPU pour audio, rendu, IA,
physique, etc

Hololens : reconstruction de surfaces, marching cubes,
raycasting, génération procédurale, animation semi-
procédurale, pathfinding, foule d'ennemis, gameplay, etc

Kinect Héros : bossés, debug TRC

int13, Novembre 2009 à Août 2010

Shogun Rise of the Renegade : langage de script pour
les ennemis/motifs de tirs, bossés, musique dynamique, effets
spéciaux, interface, outils, ...

AR Robot Démo : shooter 3D en réalité augmentée sur
iPhone pour ARDrone de Parrot

Wizarbox, Avril 2009 à Septembre 2009 (Stage)

Scrabble 2009 pour Nintendo Wii et PC

Cyanide Studio, Juin 2007 à Septembre 2007 (Stage)

Runaway 2 portage PC vers Nintendo DS

Réalisations personnelles

Jeux réalisés à l'ENJMIN

Sound Cities : jeu musical / stratégique, avec un
contrôleur dédié.

Tepeyollotl : jeu d'action / aventure sur Nintendo DS.

Épitaphe : jeu d'aventure expérimental en 3D sur PC.

Projets personnels divers

Bitbox : Démo en 4Ko sur Nintendo DS, 2e place à la
compétition « alternative platforms » de l'Evoke 2009.

NitroSynth : synthétiseur VST chiptune

Compression de textures et meshes pour Nintendo DS

Compétences

Travail en équipe pluridisciplinaire
Optimisations SIMD & Multithreading

Plateformes : PC, Xbox One, Switch, iPhone, ...

Langages : C/C++, C#, Shaders, Python, Assembly, ...

SDKs & APIs : Unity3D, OpenGL / Direct3D, Consoles, ...

Logiciels : Visual Studio, PIX, CodeAnalyst, ...

Perforce, SVN, ...

Photoshop, Blender, FMOD Designer, Renoise, Audacity, ...

OS : Windows, MacOS X, Linux, ...