



## BORGES Daniel

Appartement A34,  
129, Cours du Médoc,  
33300 Bordeaux

Né 7 Février 1986 (28 ans)

Tél. : 06.11.92.32.84  
[dborges@lywenn.eu.org](mailto: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

**DEUG Mathématiques &  
Informatique**  
Université de Marne la Vallée,  
2006

**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  
Musique  
Shoot'em ups  
Demoscene  
Langues étrangères

## Expérience professionnelle

**Asobo Studio**, depuis Septembre 2011

**Holotour** : Level Streaming, Audio, Tools...

**The Crew** : portage "next-gen" vers Xbox 360.  
Optimisation mémoire et CPU dans tous les domaines (audio,  
rendu, IA, physique, etc.)

Hololens : reconstruction de surfaces, marching cubes &  
raycasting sur distance field, SVOs, génération de niveaux  
procéduraux sous-contraintes, etc.

**Projets non-annoncés** : animation semi-procédurale de  
marche, pathfinding, foule d'ennemis, code gameplay général,  
etc.

**Kinect Héros** : programmation des boss, debug

**int13**, de Novembre 2009 à Août 2010

**Shogun : Rise of the Renegade** : développement d'un  
shoot'em up sur mobile. (système de script pour les  
ennemis/motifs de tirs, boss, musique dynamique, effets  
spéciaux, interface, outils)

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

**Wizarbox**, d'Avril 2009 à Septembre 2009

Stage : **Scrabble 2009** pour Nintendo Wii et PC

**Cyanide Studio**, de 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.

Divers projets personnels

**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 360, iPhone, Wii, Nintendo DS

**Langages** : C/C++, C#, HLSL/GLSL, Assembleur ARM &  
PowerPC, Python, Bash script, XML

**SDKs & APIs** : OpenGL(ES), Direct3D 9/10, Xbox 360,  
Ogre3D, FMOD, Wwise, VST

**Logiciels** : Visual Studio, XCode, PIX, CodeAnalyst  
Perforce, SVN, Git

Photoshop, Gimp, Blender, FMOD Designer, Renoise, Audacity  
Windows, MacOS X, Linux