Yoann Joseph

Recherche de stage de 3 mois minimum à partir de mai 2027 – Programmation C++ / Jeu Vidéo

Bordeaux

06.48.75.08.14 | yoannjosephinfo@gmail.com | **GitHub** | **LinkedIn** | **Portfolio**

Profil

Étudiant en 3e année de Bachelor Développeur Informatique option Jeu Vidéo au Gaming Campus de Bordeaux, après une L1 de physique à Nantes. Fort d'un **premier stage en programmation gameplay** sous Unity, je me spécialise en **programmation moteur et graphique en C++** : intégration de Vulkan et du renderer d'un moteur 3D en ECS, moteur de rendu entièrement sur CPU. Je recherche un **stage de 3 mois minimum à partir de mai 2027**, en programmation moteur, graphique ou gameplay.

Formation

Bachelor Développeur Informatique Option Jeu Vidéo · *Gaming Campus Bordeaux* 2024 – 2027

Pédagogie par projets : 19 projets en 3 ans, dont 15 en équipe de 2 à 7 (programmeurs et artistes).

Licence 1 de Physique · *Université de Nantes* 2022 – 2024

Expérience

Développeur Gameplay & UX/UI Junior · *Village Interactive Studio (Stage, télétravail)* Juin – Août 2026

Prototype Unity de *Coco, le secret du voile*, adaptation d'une BD gabonaise : déplacements et wall jump avec saut variable, IA ennemie par ActionList à priorités, menus Start/Pause avec historique de scènes en pile.

Tech : **C#** · **Unity 6** · UI Toolkit · IA · Git

Projets

Moteur CPU · *Gaming Campus* · *2 programmeurs* Oct. – Nov. 2026

Moteur de rendu 3D temps réel entièrement sur CPU, présenté en démo façon demoscene. Contribution : chargement de meshes, système de matériaux, fragment shaders et éclairage.

Tech : C++ · **Pipeline Graphique** · SDL

Unity 3C · *Gaming Campus* · *2 programmeurs* Sept. – Oct. 2026

Platformer 2D centré sur le game feel, joueur codé sans Rigidbody ni CharacterController : collisions par raycasts, sauts variables avec coyote time et jump buffer, wall jump, wall slide et wall stick orchestrés par une machine à états générique.

Tech : **C#** · Unity · **Machine à États** · Raycasts · Game Feel

Bloop & Fly · *Gaming Campus* · *3 programmeurs + 2 artistes* Mars – Avr. 2026

Escape-farmer 3D à la 1re personne sur moteur maison : IA des ennemis par ActionList, menus Start/Quit et pause qui fige l'update du jeu.

Tech : **C++** · Vulkan · **IA** · UI · Moteur Maison

Moteur 3D Vulkan · *Gaming Campus* · *3 programmeurs* Févr. – Mars 2026

Moteur de jeu 3D sans moteur existant pour un rail shooter : Vulkan 1.3, architecture ECS, rail généré par splines de Catmull-Rom. Contribution : intégration de Vulkan, renderer, shaders Slang et éclairage diffus (Lambert, lumière ponctuelle avec atténuation).

Tech : C++ · **Vulkan** · **Slang** · ECS · Splines

Bibliothèque Mathématique · *Gaming Campus* · *solo* Janv. 2025

Bibliothèque C++ générique sans la STL : réimplémentation de `std::vector`, `std::array` et `std::list`, vecteurs et matrices mathématiques avec leurs opérations, testée avec GoogleTest.

Tech : C++ · **Templates** · **Tests Unitaires** · Algèbre Linéaire · Gestion Mémoire

Compétences

Langages	C++ · C# · Python · Slang · LaTeX
Rendu / Moteur	Vulkan · ECS · Pipeline Graphique
C++	Templates · POO
Moteurs & Libs	Unity · SDL · SFML
Outils	Git · CMake · Doxygen · Blender

Langues

Français : Natif

Anglais : B2