

ROBIN JUNG-- HERMELINE

Île-de-France
06 19 14 63 20
r.junghermeline@gmail.com
[Linkedin](#)
[Portfolio](#)

COMPÉTENCES

Programmation gameplay,
optimisation et intégration :

- Unity (C#)
- Unreal Engine 4 & 5 (Blueprint)

Programmation réseau :

- Unreal Engine 4 & 5 (Blueprint)

Base de données :

- MySQL

Retouche photo :

- Lightroom (correction, ajout d'effets)

Montage vidéo :

- Premier Pro (transitions,
superpositions texte/image, ajout
audio)

LANGUE

Anglais professionnel (B2)

CENTRES D'INTÉRÊT

[Photographie](#)

Sports :

- Handball (8 ans en compétition)
- Équitation (3 ans)
- Airsoft

Jeux vidéos :

- Multijoueur
- Survie
- Gestion

GAMEPLAY PROGRAMMER

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Mai 2022 - Août 2022, **Gameplay Programmer VR & Mobile**
Go Pictures, Paris - France

- Développement de 2 prototypes avec **Unity 3D**
- Gestion du pipeline de création avec le directeur créatif

PROJETS

Sept 2023 - Juin 2024, **FastFPS - Skyrunner**, Projet de fin d'études
Unreal Engine 5 - PS5, Isart Digital

- Développement de systèmes de gameplay
- Gestion du pipeline de production (backlog en lien avec des producers)

Fev 2023 - Auj, **Multiplayer RPG**, Projet personnel
Unreal Engine 5 - PC

- Développement de systèmes de RPG
- Développement de features en réseau
- Design de concept et features originales

Fév 2023 - Mai 2023, **RPG - Tahiti Trouble**
Unreal Engine 4 - PC, Isart Digital

- Création d'interfaces utilisateur adaptés à l'utilisation de la manette
- Développement des consommables
- Ajout de juiciness sur les interfaces

Mars 2022 - Mai 2022, **Roguelite - Swiper**
Unity - Mobile, Isart Digital

- Gestion de la sauvegarde des données du joueur (MySQL)

Jan 2023 - Mars 2023, **Platformer 2D - Letfarende**
Unity - PC, Isart Digital

- Développement des déplacements/collisions du personnage et d'objets interactifs
- Création du Level Design
- Création de particles systems

FORMATION

Sept 2020 - Juil 2024, **Mastère Game Design & Programming**
Isart Digital, Paris - France