



Filipe ANTUNES DA SILVA  
Programmeur Jeu Vidéo

## Contact & Portfolio

 [fantunes.dev@gmail.com](mailto:fantunes.dev@gmail.com)

 Montréal, Québec, Canada

 <https://filipe-antunes-da-silva.com>

## Retrouvez moi sur:

 [www.linkedin.com/in/fantunes-ds](https://www.linkedin.com/in/fantunes-ds)

 <https://github.com/fantunes-ds>

### QUI SUIS-JE

Mon prénom est Filipe et je suis Programmeur Jeu Vidéo.

J'ai découvert mon intérêt pour la programmation lorsque j'étudiais le Game Design à Bellecour, à Lyon en France. J'ai tellement apprécié programmer, que j'ai décidé de me spécialiser dans ce domaine.

Puis j'ai travaillé pendant un an au CERN en tant que programmeur jeu vidéo, et c'est alors que j'ai pu confirmer que je voulais en faire ma carrière.

J'ai voulu en savoir plus sur le processus de création d'un jeu et j'ai donc fait des études à Montréal pour étudier les Moteurs de Jeux Vidéo.

Début 2020 j'ai commencé à travailler chez Mino Games, et j'y suis depuis!

### LANGUES



FRENCH PORTUGAIS

BILINGUAL  
LANGUES NATALES



ANGLAIS C# C++

CAPACITÉ PROFESSIONNELLE  
COMPLETE



ESPAÑOL

CAPACITÉ  
PROFESSIONNELLE

### EDUCATION

• AEC Programmation de Moteurs de Jeu Vidéo   
ISART DIGITAL / MONTREAL, QUEBEC, CANADA  
Août 2018 - Septembre 2020 - Diplôme Obtenu

• Bachelor Game Design   
BELLECOUR ECOLE D'ART / LYON, FRANCE  
Septembre 2015 - Juillet 2017

### EXPERIENCE

• Développeur de Jeux / Programmeur   
MINO GAMES / MONTREAL, QC, CANADA  
Juillet 2020 - Aujourd'hui

• Développeur de Jeux / Programmeur   
CERN / MEYRIN, SUISSE  
Août 2017 - Aout 2018

### PROJETS VEDETTE

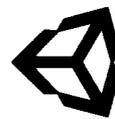
• DIMENSIONALS   
DEVELOPPEUR DE JEUX VIDEO  
MINO GAMES | RPG ROGUELIKE 2D SUR UNITY EN C# ET LISP  
Juillet 2022 | Aujourd'hui | [Disponible sur Steam](#)

• HEAL   
PROGRAMMEUR GAMEPLAY  
CERN | JEU SERIEUX 3D SUR UNITY EN C#  
Septembre 2017 - Novembre 2017 | Montré aux Automnales

### CAPACITES SOCIALES

HARD SKILLS	Prototypage	Adaptable
	Programmation Gameplay	Fiable
	Programmation IU	Positif
	Débogage	Pensée/Design Rationnel
	Programmation IA	Minutieux
	Programmation Moteur	Prudent
	Optimisation	Bienveillant
	Game Design	Joueur d'Equipe
Level Design	Déterminé	

### LOGICIELS ET FRAMEWORKS



UNITY



UNREAL



DIRECT X 11



GIT



OPEN GL



ADOBE  
SUITE

### PASSE-TEMPS ET INTERETS



JEUX-VIDEO



GAME DEV



AVIATION



LIRE LA PRESSE  
DU JEU VIDEO



SPORTS  
D'EXTERIEUR



MUSIQUE



PIANO



FILMS  
E-SPORTS