

4, rue Beauregard 77200 Torcy - France
Téléphone : 06.82.12.27.35
E-Mail : b.malaga@gmail.com

Baptiste Malaga - Ingénieur Multimédia

Formation

2007/2010 : **Ecole Ingénieur IMAC** - Université de Marne-La-Vallée

2005/2007 : **DUT SRC** - IUT de Marne-la-Vallée

2004/2005 : 1ère année de **Math/Informatique** - Université de Marne-la-Vallée

2004 : **Baccalauréat scientifique** - mention assez bien - Lycée René Cassin, Noisiel

Langues : Anglais (TOEIC : 965)

Compétences

Programmation graphique temps réel 2D et 3D (rendu, interfaces graphiques...)

Programmation : C/C++, OpenGL/DirectX, GLSL/cg/HLSL, ActionScript, Javascript...

Logiciels et outils : Visual Studio + Visual Assist, GPAD, Pix (Windows et Xbox360), Flash, Photoshop, 3D Studio Max, Premiere

Versionning : Perforce, SVN

Utilisation régulière de Windows, Linux et Mac OS.

Bonnes connaissances dans les domaines du graphisme et de l'audiovisuel.

Expérience professionnelle

Depuis Janvier 2011 - **Développeur UI, SquareClock (Courbevoie)**

Intégration d'interfaces graphiques pour les logiciels 3D de l'entreprise. Maintenance et évolution du framework propriétaire utilisé.

C++, Xml/Javascript

Avril/Septembre 2010 - **Stagiaire Programmeur Graphique, Darkworks, (Paris)**

Maintenance et évolution d'un moteur 3D multiplateforme (PC, PS3, XBOX360). Création d'outils, d'éditeurs et de composants runtime intégrés au moteur de gameplay (élément d'UI 2D...)

C++, DirectX, CG, wxWidget...

Juin/Aout 2009 - **Stagiaire Programmeur Flash/Flex, Oskoui-Oskoui Inc (Los Angeles, CA)**

Création d'applications web 3D interactives pour l'industrie du cinéma et du divertissement.

Actionscript/Flex

Expérience personnelle

Depuis Aout 2010 - **Burger Engine, moteur de jeu pour PC (www.burgerengine.com)**

Développement d'un moteur de jeu en collaboration avec un autre développeur. Création du moteur de rendu (éclairage/ombres, post-process, culling...), gestion des assets...

C++, OpenGL, GLSL