

# Timothy Durbin

[mail@tdurbin.com](mailto:mail@tdurbin.com) | [tdurbin.com/fr](http://tdurbin.com/fr) | [linkedin.com/in/timothy-durbin](https://linkedin.com/in/timothy-durbin)

## RÉSUMÉ PROFESSIONNEL

---

Programmeur de jeux et ingénieur en ligne avec une expérience dans les principaux moteurs de jeux. A travaillé avec des API basées sur le Web telles que Epic Online Services et Amazon Web Services. A développé des jeux pour les navigateurs web, les PC et les plateformes mobiles. A la recherche d'un poste de développeur de jeux avec une préférence pour l'ingénierie backend réseau et en ligne et les plateformes mobiles.

## FORMATION

---

### Université de Californie du Sud

Maîtrise de Sciences Informatiques (développement de jeux)

août 2021–mai 2023

Moyenne Générale: 3.83

### Université de Californie, Santa Cruz

Licence de Sciences Informatiques: Conception de Jeux Vidéo

*Diplômé avec les Honneurs*

*Liste du Doyen: 4 Quartiers*

septembre 2018–juin 2021

Moyenne Générale: 3.74

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

---

### Assistant Étudiant - Conception et Production Interactives

Université de Californie du Sud

août 2022–mai 2023

- Aide aux étudiants dans le développement d'un jeu en Unity, du prototype à la sortie en quinze semaines
- Travaille avec le professeur pour assurer le bon déroulement de la logistique des cours et des tests de jeu

### Grader - Graphiques Informatiques

Université de Californie du Sud

janvier 2022–mai 2022

- Correction de travaux de laboratoire pour un cours de niveau master en infographie et rendu 3D
- Les sujets abordés comprennent le rendu 3D, l'ombrage, l'éclairage et l'anticrénelage

### Grader - Réseaux Informatiques

Université de Californie, Santa Cruz

mars 2021–juin 2021

- Travaux de laboratoire notés pour un cours de premier cycle de niveau supérieur sur les protocoles de réseau
- Les sujets abordés comprennent TCP/IP, commutation, protocoles MAC, réseaux locaux et routage

## PROJETS

---

### **Bloobo**

**mai 2022–mai 2023**

- Mise en place d'un backend en ligne pour le contenu généré par les utilisateurs avec AWS S3 et DynamoDB
- Construction d'un système de suivi des comptes d'utilisateurs et des métriques à l'aide d'AWS DynamoDB
- Travailler en tant qu'ingénieur principal pour faire passer le jeu de la tranche verticale à la version iOS

### **Pente Bot**

**février 2023–mars 2023**

- Création d'un bot en Python pour jouer à Pente en utilisant la recherche minimax avec l'élagage alpha-beta
- Sixième place sur 217 au concours de robots étudiants

### **Contrôleur d'e-cigarette pour Unreal Engine**

**octobre 2022– décembre 2022**

- Création d'un système permettant de lire le tirage d'une e-cigarette vide comme une pression touche
- Création de démos Unreal Engine 5 pour le contrôleur
- Potentiel démontré d'utilisation thérapeutique pour aider les personnes à cesser de fumer

### **Upword**

**mai 2022–juillet 2022**

- Travailler en tant que programmeur généraliste pour faire passer le concept de jeu mobile de l'idée à la tranche verticale
- Conseiller les concepteurs et les programmeurs ayant une expérience limitée du développement de jeux et d'Unity

### **UserNotFound**

**janvier 2022–mai 2022**

- Mise en place d'un système multijoueur P2P utilisant le système de réseau Mirror pour Unity et Epic Online Services
- Travailler avec une petite équipe en tant que programmeur pour développer un jeu de puzzle physique à plusieurs niveaux

### **Invicta Vitae**

**décembre 2020–juin 2021**

- Intégration d'un système multijoueur en ligne P2P dans un jeu Unity en tant qu'ingénieur réseau principal
- Travailler avec l'équipe sur le gameplay et la programmation de l'interface utilisateur pour amener le jeu à la sortie
- A gagné le prix de l'innovation en matière de design UC Santa Cruz 2021

### **Sanity**

**mars 2020–juin 2020**

- Programmation en JavaScript d'un jeu de puzzle aléatoire basé sur un navigateur
- Collaboration avec un artiste pour créer une expérience inspirée de labyrinthes de papier et de crayon

## SKILLS

---

- Développement de Jeux: Moteurs Unity et Unreal, Programmation Réseau, Mobile, Intelligence Artificielle des Jeux
- Amazon Web Services: S3, DynamoDB, IAM, Cognito
- Langues de programmation: C, C++, C#, HLSL, Java, Python, Lua, JavaScript, Bash
- Gestion de Versions: Perforce, Git, Plastic SCM
- Outils de Collaboration: Trello, Notion, Miro, Jira
- Langues: Anglais (Natif), Français (Compétence Professionnelle Limitée)
- Divers: Visual Studio, Réseaux Client/Serveur, Pile TCP/IP, Systèmes Unix