

Timothy Durbin

mail@tdurbin.com | tdurbin.com/fr | 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