

CONTACT

Lyon, France

06 29 78 51 72

sebastien.albert.perso@gmail.com

CERTIFICATION

Unity Certified Expert
Programmer — Certiport, 2024

COMPÉTENCES

Langages

C# · C++

Moteurs & outils

Unity · SFML · Git

Domaines

Gameplay · Programmation IA · Génération procédurale · AR / VR · 3D / VFX

Pédagogie

Conception de cursus · Coordination · Encadrement de projets

FORMATION

DESS Images de synthèse
Université de Strasbourg — 2003

Licence — Chargé de projets en Systèmes Informatiques Appliqués
Campus Sciences-U Lyon — 2008–2009

Master Ingénierie des systèmes images et sons
Université Polytechnique Hauts-de-France — 2000–2002

DUT Génie électrique et informatique industrielle
IUT Nancy-Brabois — 1996–1998

LANGUES

Français — langue maternelle

Anglais — professionnel

Sébastien Albert

Programmeur Gameplay & IA · Enseignant & Coordinateur académique · Profil pluridisciplinaire

EXPÉRIENCE

- **Enseignant & Coordinateur académique — section Games Programming** — 2021 → auj.
  SAE Institute Genève
  Enseignement C# / Unity (gameplay, UI, génération procédurale, IA) et C++. Conception et coordination des cursus, rédaction des examens, encadrement des projets étudiants et pilotage des masterclass avec intervenants externes.

- **Fondateur — développement Unity, jeux & outils** — nov. 2015 → auj. · Lyon
  Studio Albert · Freelance
  Applications VR / AR / XR sous Unity, systèmes interactifs temps réel, prototypage et accompagnement technique. Projets notables : Savoirs en mouvement (AR — QIMEL), outil de formation SNCF (simulateur 3D temps réel du système de freinage), Spreads (installation vidéo / VJ, Arduino + LEDs).

- **Enseignant — Programmation de jeux (C# / Unity)** — sept. 2023 → avr. 2026
  Game Sup — Lyon
  Enseignement de la programmation de jeux sous Unity (Prépa Game Design, Bachelor GD 1 et 2). Suivi de projets (action shooters, tower defense, roguelite), conception des cours et veille industrielle.

- **Formateur — Unity AR / VR (Bachelor 1 Game Design)** — janv. 2021 → sept. 2024
  E-Artsup — Lyon
  Formation à Unity et au développement d'expériences AR / VR pour les étudiant·es de première année.

- **Enseignant — Game Développement (C# / Unity)** — oct. 2021 → juin 2023
  Bellecour École — Lyon
  Enseignement du développement de jeux sous Unity ; suivi et coordination des projets de fin d'études.

- **Enseignant — Code créatif** — 2018 → sept. 2023 · Lyon
  École de Condé Lyon · Freelance
  La programmation comme matière créative — P5.js, Processing, Spark AR Studio.

- **Formateur Unity — Création et développement de jeu vidéo** — déc. 2018 → sept. 2022
  Pôle Supérieur de Design, Villefontaine · Freelance
  DSAA Design Villefontaine : cours et workshops Unity (jeu vidéo et VR).

- **Parcours antérieur** — 1998 → 2015
  Développeur logiciel — LogSystem (2010–15, Lyon · WinDev, C# .NET), PRESI (2008–10, Grenoble · mesure micrométrique & vision par ordinateur, C++ / OpenCV), Gebo Industries (1998–2000, Strasbourg · supervision & contrôle de production temps réel).
  Graphiste 3D / VFX — Freelance (2006–07 · Dior, CyberGroup, Okiana), Atomika (2003–06, CDI · Buena Vista, Warner, Universal, StudioCanal).

PROJETS & RÉALISATIONS PÉDAGOGIQUES

- **Widgets interactifs d'enseignement** — supports de cours
  Pathfinding A* · produit scalaire
  Démonstrateurs interactifs conçus pour visualiser des concepts en classe et accompagner les exercices des étudiant·es.

- **Génération procédurale** — prototypes Unity
  BSP · MST · Wave Function Collapse · chaînes de Markov
  Donjons par partition binaire de l'espace, liaison de couloirs via arbre couvrant minimal, génération de niveaux par WFC et séquences procédurales par chaînes de Markov.

- **Systèmes gameplay Unity** — briques réutilisables
  UI Toolkit · ScriptableObjects · Splines
  Inventaire (UI Toolkit), système de QTE (Strategy + ScriptableObjects), Event Bus, système de rails (Splines).

Portfolio, démos et code source détaillés sur www.studio-albert.com