

GINESY Louis

🏠 : 88 rue de la Convention, Escalier 7
75015 Paris, France
☎ : +33 6 51 31 61 28
✉ : louisginesy@yahoo.fr

Fører kort (Fransk B)

[Website \(Portfolio\)](#)

[LinkedIn profile](#)

Programmering:

- C++, C#, C, Java, TypeScript, HTML, Python, JavaScript, VBA
- Java Spring, Angular, Qt (C++), Java Swing, JUnit, Mockito
- Git, Perforce, Jenkins

Spillmotorer:

- Mestring av Unity-spillmotoren
- Mestring av Unreal Engine 4/5



Nøkkelferdigheter:

- Prosjektledelse (Agile metode)
- Grafisk databehandling (formanalyse, animasjon, gjengivelse)
- Menneske-datamaskin grensesnitt utvikling
- REST webtjenester utvikling
- Utvikling av webapplikasjoner
- Enhetstesting
- Spillutvikling
- Utvikling av applikasjoner for virtuell og utvidet virkelighet (VR/AR)
- Online flerspillerspillutvikling
- Forestillinger om databaser (SQL)
- Forestillinger om bildebehandling

Multimedia:

- Mastery of 3D software Blender
- Høyt nivå i bildebehandling (GIMP mastery)
- Høyt nivå i videoredigering (using Adobe Premiere Pro)



Språk:

- Fransk (morsmål)
- Engelsk (C1, TOEIC : 910/990)
- Norsk (læring)

Hobbyer:

- Svømming og klatring
- Utvikling av videospill
- Tegning og maling (akvarell-, akryl- og alkoholtusjer)
- Modellering og animering av 3D-modeller

PROGRAMVAREINGENIØR INNEN MENNESKE-MASKIN- INTERAKSJON, WEBTJENESTER OG GRAFISK DATABEHANDLING

Tilgjengelig innen 3 måneder

Utdanning

Institut Polytechnique de Paris : IDG - 2021-2022

Interaction Graphic & Design (IGD) mastergrad ved Institut Polytechnique de Paris i Palaiseau (Frankrike, 91).

Télécom Sudparis (TSP) - 2018-2021

Ingeniørskole lokalisert i Evry (Frankrike, 91), spesialisert på nettverk og digital teknologi.

Jeg deltok på sisteårsklassen [Jeux vidéo, Interactions et collaborations Numériques \(JIN\)](#) (videospill og digitale interaksjoner).

CPGE Lycée Masséna - 2016-2018

Vitenskapelig forberedende klasse lokalisert i Nice (Frankrike, 06). Jeg deltok på PCSI og PSI* klasser.

Arbeidserfaring

Konsulent for Sopra Steria: CloudRef – 2022-2024

I oppdrag i 2 år hos Engie i CloudRef, teamet som er ansvarlig for database av våre profesjonelle kunder's selskapet ledelse.

Min hovedoppgave er Java-utvikler på Java Spring-applikasjonen som kommuniserer med databasen. Som sådan implementerer jeg nye objekter og webtjenester, filbatch-integrasjonsprosesser, enhetstester (ved hjelp av JUnit) og dokumentasjon. Jeg er også utvikler på CloudRefs Angular Human-Machine Interface, skrevet i TypeScript. Til slutt bidrar jeg også til utviklingen av ulike autogenereringsverktøy i VBA eller Windows batch. Prosjektledelsen følger Agile-metoden.

Avsluttende års praksis (IGD): Mario+Rabbids – 2022

Sisteårs internship (IGD) som C++ Tool Programmer hos Ubisoft. Jeg jobbet med spillet Mario+Rabbids: Sparks of Hope utgitt i 2022, ved å redigere egen spillmotoren Snowdrop.

Avsluttende års praksis (TSP): Rugby 22 – 2021

Sisteårs internship (TSP) som C++ Gameplay Programmer hos Eko Software. Jeg jobbet med spillet Rugby22 (utgitt i januar 2022) ved å bruke egen spillmotoren Cintia.

Veiledet forskningsprosjekt: VR Perspectives – 2021

Utvikling av en Virtual Reality -applikasjon i Unity for å evaluere effekten av å bruke andre synsvinkler enn førstepersonsperspektivet.

Assosiativ forpliktelser - 2018-2020

President og grunnlegger av "Le RIG" (CGI-klubb), visepresident i "Gamint" (klubb som organiserer LANs), medlem av kunstkoret ("BDA"), kandidat til studentkontoret ("BDE").