



GINESY Louis

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

Permis de conduire B
[Site Web \(Portfolio\)](#)
Profil [LinkedIn](#)

Programmation :

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

Moteur de jeu :

- Maîtrise du moteur de jeu *Unity*
- Maîtrise du moteur de jeu *Unreal Engine 4/5*



Théorie :

- Gestion de projet (méthode Agile)
- Infographie (représentation et analyse de forme, animation, synthèse d'image)
- Programmation d'interface logicielle
- Programmation de webservices REST
- Développement d'application web
- Programmation de Gameplay
- Connaissances en Base de Données (SQL)
- Connaissances en Analyse d'image

Langues :

- Français (natif)
- Anglais (C1, TOEIC : 910/990)
- Norvégien (en apprentissage)

Centres d'intérêt :

- Natation et Escalade
- Développement de jeux vidéo
- Dessin et Peinture (aquarelle, acrylique et feutres à alcool)
- Création/animation de modèles 3D

INGÉNIEUR LOGICIEL EN INTERACTION HOMME-MACHINE, WEBSERVICE & INFOGRAPHIE

Disponible sous 3 mois

Formations

Institut Polytechnique de Paris : IDG - 2021-2022

Master [Interaction Graphic & Design](#) (IGD) proposé par l'Institut Polytechnique de Paris à Palaiseau (91).

Télécom Sudparis (TSP) - 2018-2021

Ecole d'ingénieur à Evry (91) spécialisée dans les réseaux de télécommunications et le numérique.

Majeure de 3eme année : [Jeux vidéo](#), [Interactions et collaborations Numériques](#) (JIN).

CPGE Lycée Masséna - 2016-2018

Classe préparatoire scientifique aux grandes écoles à Nice (06). Spécialités [PCSI](#) puis [PSI*](#) en seconde année.

Expériences Principales

Consultant pour [Sopra Steria](#): [CloudRef](#) – 2022-2024

En mission pendant 2 ans chez [Engie](#) au sein de l'équipe en charge du référentiel des données de la Direction des Clients Professionnels, [CloudRef](#).

Mon rôle principal est celui de développeur Java sur l'appliquatif [Java Spring](#) communiquant avec le référentiel. À ce titre j'ai ajouté de nouveaux objets et webservices, processus d'intégration de fichiers en lot, tests unitaires (avec [JUnit](#)) et de la documentation. Je suis également développeur sur l'Interface Homme-Machine [Angular](#) du projet écrite en [TypeScript](#). Enfin j'ai contribué à la mise au point de divers outils d'auto-génération en VBA ou en Windows batch.

Le projet suit le fonctionnement de la méthode [Agile](#).

Stage de Fin d'Etude IGD : [Mario+Rabbids](#) – 2022

Stage de fin d'étude (IGD) en tant que Programmeur Outil C++ à [Ubisoft](#) (moteur de jeu propriétaire [Snowdrop](#)) sur le jeu [Mario+Rabbids: Sparks of Hope](#) sorti en 2022.

Stage de Fin d'Etude TSP : [Rugby 22](#) – 2021

Stage de fin d'étude (TSP) en tant que Programmeur Gameplay C++ à [Eko Software](#) (moteur de jeu propriétaire [Cintia](#)) sur le jeu [Rugby22](#) sorti en janvier 2022.

Projet de recherche guidée : [VR Perspectives](#) – 2021

Développement d'une application sur [Unity](#) afin d'évaluer l'impact de l'utilisation de points de vue autres que la vue en première personne en [Réalité Virtuelle](#).

Vie Associative - 2018-2020

Président et fondateur du club Le RIG (club de 3D), vice-président du club GAMINT (club organisant des LANs), membre du Bureau des Arts et candidat au BDE.