

FAVRAUD JUSTIN

Stage de développeur jeux vidéo



COORDONNÉES

github.com/Erh4

justin.favraud@etu.unice.fr

06.52.24.55.65

PRÉSENTATION

Étudiant en informatique orienté vers le développement de jeux vidéo, je m'intéresse à la conception de gameplay, aux moteurs de jeu et à l'architecture logicielle. Curieux et motivé, j'aime apprendre par la pratique à travers des projets personnels et universitaires, en équipe comme en autonomie.

LANGUES

Français Langue maternelle

Anglais B2

Allemand A2

LANGAGES DE PROGRAMMATION

- Python
- C
- Java
- C#
- OCaml
- C++

PROJETS

- **Projet fil rouge – Moteur de jeu (C++ / SDL)**
Architecture moteur, gestion des scènes, implémentation sur les systèmes de jeu
- **Projets universitaires – Divers jeux en équipe**
Développement gameplay, intégration moteur, coordination avec autres pôles
- **Expérimentations moteurs (Unity, Godot)**
Prototypage gameplay, systèmes d'états, exploration des pipelines moteurs

FORMATION

Master HIC – Parcours Management, Jeux vidéo, Image, Créativité (MAJIC) – Université Côte d'Azur
9/2025 – En cours

- Production de jeux vidéo individuels ou en équipe avec différents pôles de l'industrie
- Gestion de projet et de management dans les industries créatives

Licence Informatique – Université Côte d'Azur
9/2022 – 7/2025

- Algorithmique et programmation
- Bases de données, systèmes et réseaux
- Mathématiques appliquées à l'informatique
- Projets informatiques individuels et en équipe

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- Développement de jeu 2D/3D
- Utilisation de moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine, Godot)
- Automates et langages formels
- Structures de données et graphes

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- Travail en équipe pluridisciplinaire
- Gestion de projet
- Communication technique
- Autonomie et organisation
- Esprit collaboratif
- Attitude professionnelle