

CONTACT

69600 Oullins

06 48 25 99 31

jbois@gaming.tech

Permis B

Portfolio :

<https://fearfulb.github.io/PortFolio>

HARD SKILLS

- Programmation
C++ - C# - C - Python
- Web
HTML - CSS - JS - PHP - SQL - React
- Framework CSS
Tailwind - Materialize
- 3D et Rendu
Unreal - Unity- 3D Verse - DirectX12



SOFT SKILLS

- Gestion du temps
- Adaptabilité
- Travail d'équipe
- Ethique de travail
- Perfectionniste
- Conscientieux
- Langue:
Français (Langue natale)
Anglais (Niveau B1)

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Travail Saisonnier

Vendangeur 30/08/2022 - 13/09/2022 15/06/2023 - 31/06/2023

- résistance à la charge de travail et à l'environnement

Employé intérimaire

- Conditionnement 4/07/2022- 8/07/2022
 - Adaptation aux horaires décalés
 - Suivi des activités selon un planning exigeant
- Inventoriste 23/06/2022
 - Suivi du processus d'inventaire
 - Gestion des échéances et du rythme de travail

Plongeur dans un restaurant

JUILLET 2021

- Respect des protocoles d'hygiène

Cueilleur de fruits

6/07/2020-19/07/2020

- résistance à la charge de travail et à l'environnement

EDUCATION

GAMING CAMPUS 2022-DATE PREVUE D'OBTENTION DU DIPLOME: 2025

Bachelor développeur informatique, option Jeu Vidéo

- Travail en pédagogie par projet
- Travail en équipe avec un délai de rendu

Lycée SAINT DENIS

2019-2022

Baccalauréat Général Spécialité Mathématiques et NSI

PROJETS

Tona : Fallen Zenith – Développeur Unity

21/05/2024 - présent

- Jeu semi-ouvert réalisé avec Unity en équipe de 15 personnes (5 développeurs, 3 business, 7 artistes).
- Page Steam active, démo prévue pour février 2025.
- Site web : tonafallenzenith.fr.

Projet C++ – Moteur de rendu 3D avec DirectX12 26/02/2024 - 15/03/2024

- Création d'un moteur de rendu 3D avec DirectX12 pour la gestion d'affichage graphique.

Océano Monaco – Application web avec 3DVerse 27/11/2023 - 22/12/2023

- Développement d'une application pour la protection des océans en collaboration avec une équipe pluridisciplinaire de 18 personnes, pour un client.

Projet Blueprint – Développeur Unreal Engine

13/01/2025 - 24/01/2025

- Création d'un jeu en utilisant les blueprints d'Unreal Engine

Projet Malartre – Responsable pôle Tech, Unity

18/12/2024 - 1/04/2025

- Création d'un jeu pour le musée de l'automobile Henri Malartre