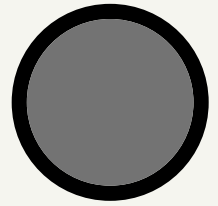


RAYANN FOLLÉAS



Etudiant en informatique à Epitech Paris

En recherche de stage à temps partiel jeudi et vendredi, à partir d'Octobre 2020

CONTACT :

Mobile: 06 33 55 07 28

Adresse : 90 rue de Belleville, 75020, PARIS

Email: rayann.folleas@epitech.eu

CE QUE JE CHERCHE

Mon idéal serait d'occuper un poste au cœur de la création de jeu vidéo en temps que développeur ou assistant chef de projet.

Pour moi, l'enjeu est d'approfondir ma connaissance, mes savoir faire et ma maîtrise des outils informatiques induits par cette activité.

MON PROFIL

Créatif, tenace, ouvert aux autres et aux situations inédites, attentif aux évolutions rapides des technologies informatiques, je suis toujours à la recherche de solutions nouvelles. Cela dit, mes goûts personnels me poussent vers la création ludo-narrative, le game design, le traitement numérique des images et des sons, l'interactivité entre l'Homme et la machine.

LANGUES

Français (langue maternelle)

Anglais (C1)

Arabe (B1)

Allemand (B2)

EXTRACURRICULAR

Engagement citoyen

Action pour l'association Kinderhilfe, en soutien à l'orphelinat de Sidi Bernoussi à Casablanca

Musique

Musique assistée par ordinateur, piano

Arts visuels

Photographie, Création Vidéo, Montage Cinéma

FORMATIONS

Epitech, Paris Promo 2023

Titre Expert en Technologies de l'Information

Modules clés de ma scolarité :

C Graphical programming I and II

Concurrent Programming

Object-Oriented Programming

Indie Studio

Lycée Lyautey, Casablanca

Baccalauréat S Option Cinéma-audiovisuel en 2018

EXPERIENCES

Assistant chef de projet

TousFacteurs (logistique) - 2019

Mission : Utilisation d'outil de gestion, Assurer le contrôle qualité. Gérer et planifier les opérations, animer et s'assurer du bien être d'une flotte.

Stage d'observation

MOZAÏK (publicité, communication, événementiel) - 2014

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

Language :

C

SQL

C++

ASM

C#

JS/HTML/CSS

Autre :

Environnement Unix

Git

Unity3D

SFML

SDL

Irrlicht

PROJETS INFORMATIQUES RÉALISÉS

Développement de prototype de jeux vidéos

Participation à des Jam et projet personnel avec Unity

Language : C#

Réinterprétation de Neo Bomberman

Language : C++

Plusieurs concepts de jeux vidéo

Runner, Light Gun Shooter, RPG, Arcade games

Language : C / C++

Interpréteur de command Unix (model tcsh)

Language : C

Application d'algorithme complexe connu

Dijkstra, Bubble Sort, Quick Sort, Breadth First Search, Depth First Search

Language : C / C++

Implémentation de Data Structure

Linked List, Min Heap / Max Heap, Graph, Binary Tree

Language : C / C++

Simulateur de circuit électronique logique

Language : C++