

Minez Geoffrey



Developer Unreal Engine

site web : <https://geox2m.github.io/repo/>

Email : geoffrey.minez@gmail.com

Domicile : Bruxelles, Belgium

Date de naissance : 31/08/1995

Langues : Français, Anglais
(intermédiaire)

Permis de conduire B

Compétences

- C/C++
- Python
- Javascript
- Unreal Engine
- Java

INTERETS

- Jeux video
- Anime manga
- Randonnées
- Aikido

PROFIL

Je suis une personne très autonome. J'apprécie particulièrement l'organisation et la satisfaction d'un travail propre et optimisé. J'ai pour habitude de mener à bien les projets de manière indépendante, en m'appuyant sur mes compétences et mon savoir-faire.

La majeure partie de ma carrière s'est déroulée avec le moteur de jeu Unreal Engine, où j'ai acquis une expertise polyvalente : programmation des mécaniques de jeu, création de shaders, logique d'animation, conception d'effets de particules, éclairage, modélisation d'environnements, développement d'interfaces utilisateur (UI), ainsi que la mise en place et la préparation de projets.

J'ai eu l'opportunité de travailler sur une grande variété de projets : conception de mini-jeux, développement de logiciels pour Windows, Android, et Meta Quest, ainsi que la création d'outils pour Unreal Engine et Blender. Mon expérience inclut également la réalisation d'éléments visuels pour des cinématiques.

EXPERIENCE

Poolpio - Production 21 - MagicLoom

Janvier 2021 - Aujourd'hui

Formation

Stephen Ulibarri - **Unreal Engine
Gameplay Ability System**
2024

**Bachelier He2B - Haute Ecole
Bruxelles-Brabant**
Ecole Supérieure d'information - ESI
Bachelier en informatique et systèmes,
finalité réseaux et télécommunication.
2016-2020

**CESS au Lycée Provincial des sciences
et technologies à Soignies. Section
technique de transition sciences
appliquées.**
2008-2016

**CEB à l'école Communale du Sud à
Ecaussinnes**