

# 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

**Formation sur Udemy - Unreal Engine  
Gameplay Ability System  
2024**

**Bachelier He2B - Haute Ecole  
Bruxelles-Brabant  
Ecole Supérieur 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**