

DÉVELOPPEUR EN ALTERNANCE

PORTFOLIO

AXEL RIOU

<https://geekhanoth.github.io/portfolio/>



PRÉSENTATION

Âgé de 24 ans et passionné par l'informatique, je souhaite approfondir mes connaissances et développer mes compétences techniques afin de me lancer pleinement dans cette voie. Déterminé et curieux, je m'investis entièrement dans mes projets et je suis motivé à relever de nouveaux défis.



Mon intérêt pour la programmation a débuté au lycée, lorsque j'ai découvert les bases du code à travers des cours d'informatique et en créant des jeux sur ma calculatrice graphique. Depuis, j'ai approfondi mes connaissances en explorant divers moteurs de jeu comme Unity ou Godot, des langages de programmation dont le C# ou Python, ou encore en utilisant des outils de gestion de versions comme Git. J'ai eu l'opportunité de réaliser plusieurs projets personnels, tels que des sites web et des escape games pour divers projets scolaires, des petits jeux destinés à mon entourage ou encore participer à des game jams. Ces expériences m'ont permis de développer ma créativité et ma capacité à concevoir des solutions techniques adaptées dans des délais impartis.

Mon année en licence informatique et mathématiques m'a apporté une base solide en algorithmique et en programmation qui me permet aujourd'hui de mieux appréhender les défis techniques du développement de jeux vidéo. Par ailleurs, mes expériences professionnelles, notamment dans la restauration, m'ont permis d'acquérir rigueur, organisation et esprit d'équipe, des qualités que je juge essentielles pour réussir en entreprise et dans le secteur du développement.

<https://geekhanoth.github.io/portfolio/>

FORMATIONS

- 2025 - 2028** **Licence Informatique parcours Jeux Vidéo en alternance**
4 jours en entreprise / 1 jour à l'école CNAM-Enjmin (Angoulême, 16)
- 2021 - 2022** **Licence LEA - anglais espagnol**
Université de Lille (Roubaix, 59)
- 2020 - 2021** **Licence mathématiques - informatiques**
Université Claude Bernard (Lyon, 69)
- 2020** **Baccalauréat Scientifique, option SVT, spécialité ISN**
Lycée Simone Weil (St-Priest-en-Jarez, 42)

EXPÉRIENCES

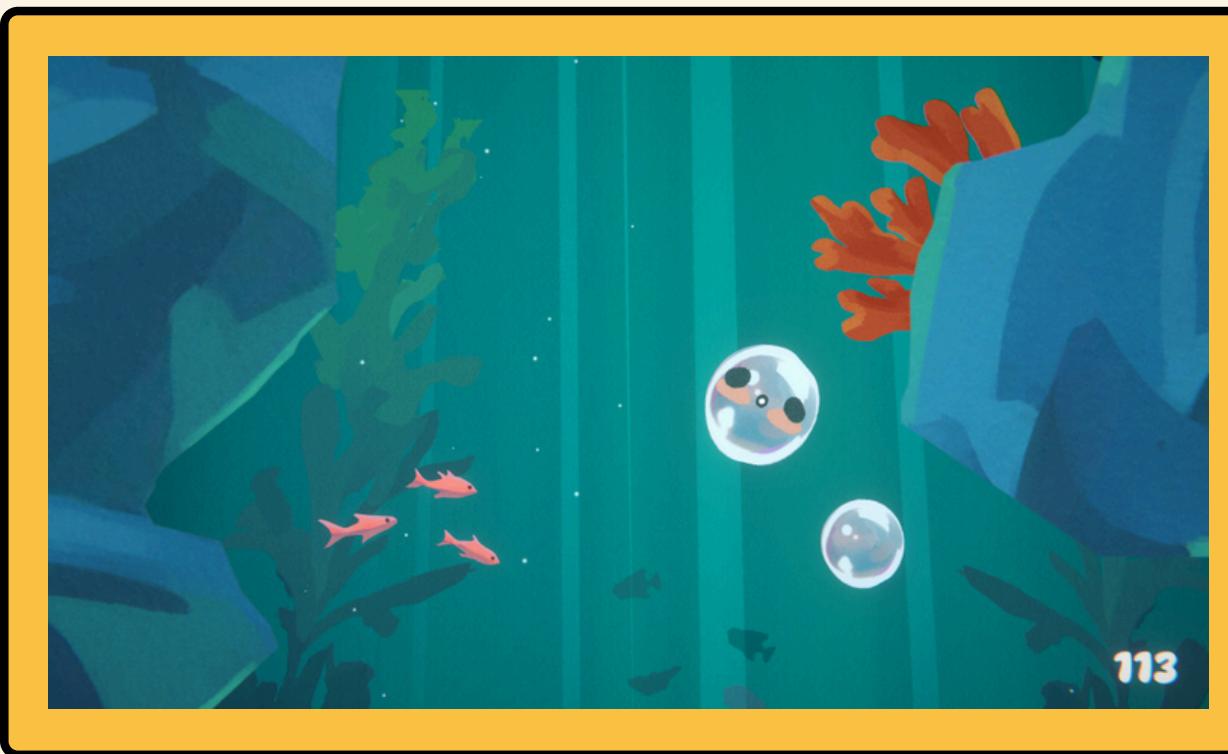
- Avril 2025 - Août 2025** **Interaction - Agence d'intérim**
Grand Angoulême
- Février 2025** **Employé Commercial Traiteur**
E.Leclerc
- Octobre 2024 - Décembre 2024** **Employé en restauration**
Signorizza
- Août 2024 - Septembre 2024** **Préparateur de produits**
Patapain
- Avril 2022 - Août 2024** **Equipier polyvalent**
Mcdonald's Lille

TO THE SURFACE

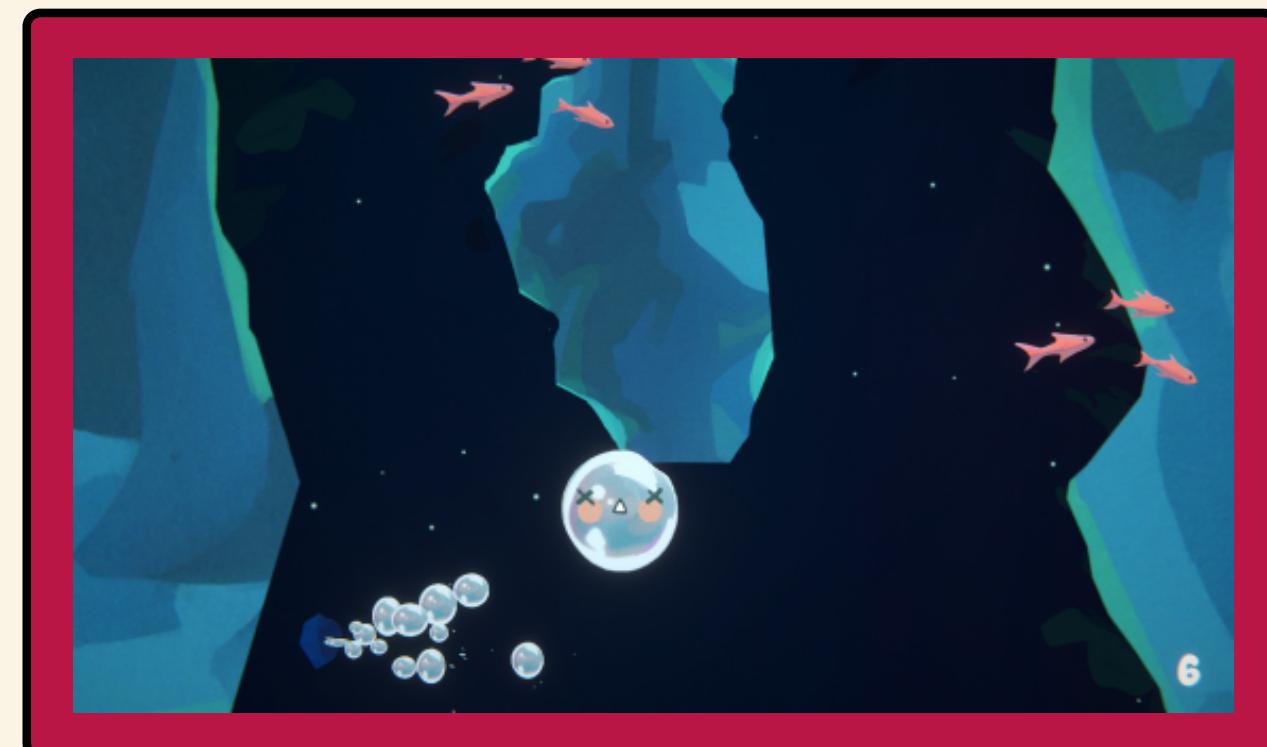
Jeu 2D point-and-click en scrolling vertical, réalisé en 48h avec une équipe de 6, dont 2 programmeurs.

- Génération procédurale du niveau
- Mise en place et gestion du score
- Intégration du sound design
- Gestion des menus, des conditions de victoire et de défaite

<https://ofushi.itch.io/to-the-surface>



Explorez les profondeurs de l'océan sous la forme d'une bulle née d'un volcan sous-marin ! Remontez à la surface où la liberté vous attend. Mais attention, le chemin est semé d'embûches ! Des courants d'eau, des créatures marines et des rochers inattendus se dressent sur votre route. Testez vos réflexes dans cette aventure où vous devez éviter les dangers des abysses. Parviendrez-vous à atteindre la surface ?





Une avalanche de documents arrive sur votre bureau à un rythme toujours plus effréné, et c'est à vous de les trier correctement avant que le chaos ne s'installe. Factures, contrats, rapports confidentiels : chaque erreur ou retard vous rapproche de la porte de sortie... littéralement. Gardez votre sang-froid, améliorez votre rythme, ou préparez-vous à entendre ces trois mots redoutés : « Vous êtes viré ». Combien de temps tiendrez-vous le coup ?

<https://geekha.itch.io/classify-or-be-fired>

CLASSIFY OR BE FIRED

Jeu 2D point-and-click réalisé en duo avec un game artist en 48h.

- Système de génération des documents
- Mise en place des niveaux de difficultés
- Programmation des fonctionnalités de gameplay



CLOSE YOUR EYES

Jeu 3D vue en première personne, réalisé en 72h avec une équipe de 4 dont 3 programmeurs.

- Génération procédurale des monstres
- Mise en place et gestion de la peur
- Intégration du sound design
- Gestion des conditions de victoire et de défaite

<https://proutymat.itch.io/close-your-eyes>

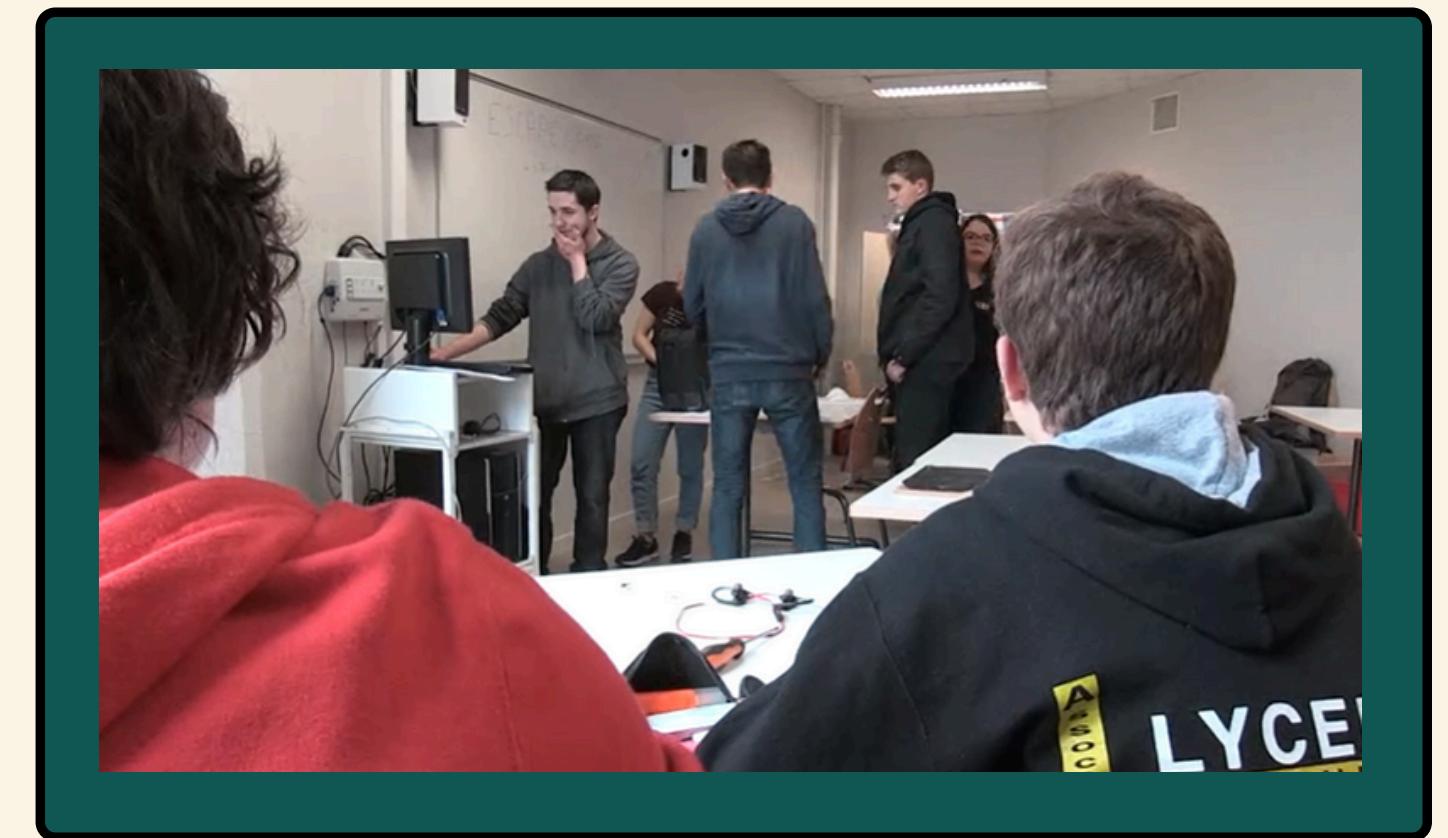
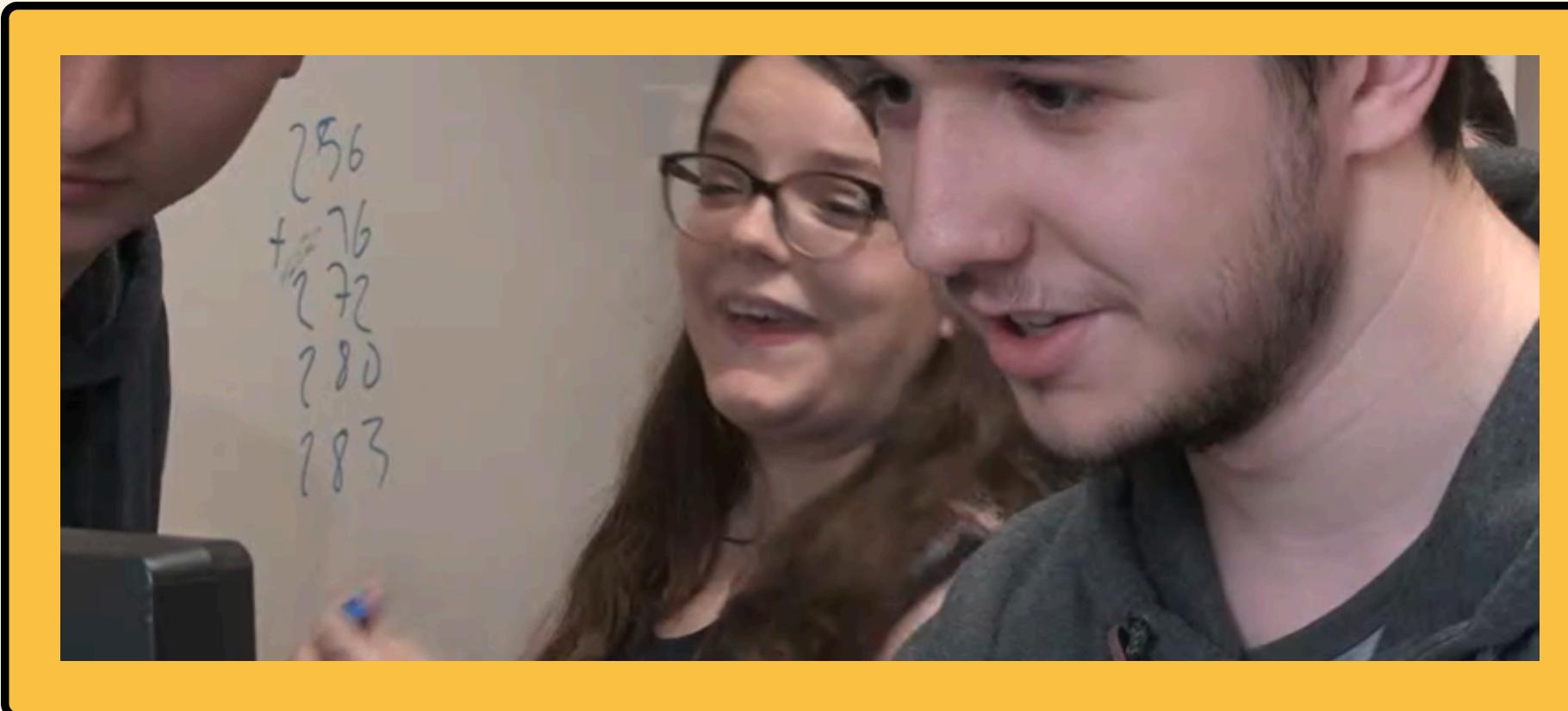


Range la maison avant que tes parents rentrent et évite les monstres en te couvrant les yeux.



FESTIVAL DES TALENTS AU LYCÉE SIMONE
WEIL À SAINT PRIEST EN JAREZ - MAI 2019

ESCAPE GAME



Organisation d'un escape game dans le cadre d'un évènement annuel au lycée. J'ai notamment réalisé l'ensemble des énigmes et la disposition du matériel.

[https://www.tl7.fr/replay/jt-week-end_6/festival-des-talents-
au-lycee-simone-weil-a-saint-priest-en-jarez_x77v0dh.html](https://www.tl7.fr/replay/jt-week-end_6/festival-des-talents-au-lycee-simone-weil-a-saint-priest-en-jarez_x77v0dh.html)



**PRÊT À RELEVER VOS DÉFIS,
TRAVAILLONS ENSEMBLE !**