

FABIEN CELLARD

Developpeur junior

📍 Lyon
☎ +33 7 86 53 16 04
@ fabien.cellard@gmail.com

🌐 github.com/greyhopes
📁 Portfolio

QUI SUIS JE ?

Bonjour !

Je suis un développeur français venant de Lyon. Actuellement étudiant à l'Université du Québec à Chicoutimi en maîtrise Informatique spécialité Jeu Vidéo, en partenariat avec l'école d'ingénieurs Polytech Lyon.

Au cours de ma formation, j'ai pu explorer différents aspects de la programmation que ce soit dans le jeu vidéo ou le web. Ma passion pour les jeux vidéo me pousse à toujours vouloir en apprendre davantage et à développer de nouvelles expériences enrichissantes.

MES COMPÉTENCES



EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 8/2020 – 2/2021 **Developpeur gameplay** Eden Games, 69003 Lyon, France
Stage de fin d'études
Participation au développement d'un jeu mobile de course automobile. Conception d'un système de caméras permettant d'assister à des courses en temps réel ou en rediffusion.
Unity / C#
- 9/2018 – 2/2019 **Developpeur Fullstack** SpeedMedia Services & Travelys, 69100 Villeurbanne, France
Stage
Participation au développement de plusieurs sites web seul ou en équipe. Conception de bases de données, mise en place de systèmes de double authentification et processus de paiement.
Laravel / Vue.js / JQuery / FuelPHP
- 7/2018 – 8/2018 **Aide de production** Fromagerie du pilat, 42410 Pélussin, FRANCE
Travail d'été
Manutentionnaire sur la chaîne d'emballage des fromages, puis employé sur la chaîne de fabrication.

SCOLARITÉ

- 2019 – Aujourd'hui **Maîtrise en informatique** UQAC
Actuel
Spécialisation Jeux Vidéo. Double diplôme en partenariat avec Polytech Lyon.
- 2015 – Aujourd'hui **Formation Ingénieur** Polytech Lyon - Université Claude Bernard Lyon 1
Actuel
Spécialité Informatique.
- 2015 **Baccalauréat Français Scientifique** Lycée Galilée, 38200 Vienne, France
Option science de l'ingénieur. Mention Bien.

LANGUES

Français - Natif
Anglais - Maîtrise - TOIEC Niveau C1 (945+)

HOBBIES

- Jeux Vidéos
- Anime et Manga
- Science fiction
- Histoire
- Mythes et légendes