

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 2021 - 2023**
Full télétravail
France
OPUSCOPE - *Développeur Frontend Swift & Unity AR/VR*
🔗 Réalisation de la **UI native en Swift** pour les applications **AR Unity** 'Wanderland' & 'Mappn'.
🔗 Adaptation d'une **UI VR** vers une **UI Desktop** de l'application 'Minsar studio'.
- 2017 - 2020**
Vaulx-en-Velin
France
FULL CYCLE GAMES - *Développeur C# Unity (jeu mobile en ligne en temps réel)*
🔗 Conception des **outils** et de la partie **client-side** du **jeu mobile** 'Gleem Lands'.
- 2016 - 2017**
Lyon
France
GERCOP DIGITAL - *Développeur C# Unity mobile/VR*
Création et développement d'**applications mobiles 3D** d'aide à la vente immobilière.
🔗 Réalisation d'un prototype de **visite virtuelle en VR** sur **HTC Vive** où l'utilisateur peut personnaliser son intérieur.
- 2014 - 2015**
Lyon
France
BREAKFIRST - *Développeur C# Unity mobile AR*
Prototypage de plusieurs **jeux mobile Android / iOS** utilisant la caméra frontale de l'appareil pour l'exploiter dans des gameplay en **AR**.
- 2014**
Montréal
Canada
UNIVERSITE DE MONTREAL - *Développeur C# Unity VR*
Développement d'un **simulateur de foule** sur un **CAVE (salle immersive)** pour la Chaire industrielle CRSNG-Essilor.

FORMATIONS

- 2014 - 2015**
Licence Professionnelle en alternance "3D Temps Réel et Réalité Virtuelle"
IUT Le Puy-en-Velay (43)
- 2012 - 2014**
DUT "Imagerie Numérique"
IUT Le Puy-en-Velay (43)
- 2012**
BAC Scientifique (option Sciences de l'ingénieur)
Lycée Jacob-Holtzer, Firminy (42)

LANGUES / COMPÉTENCES

- Langues** Français (Courant), Anglais (intermédiaire)
- Compétences** Aptitude à m'adapter et à apprendre de nouvelles technologies / langages rapidement.
Capable de travailler de façon autonome ou en équipe.
Expérience dans le build et la mise en ligne d'applications.
- Logiciels** Unity, Xcode, GIT, Rider, Visual Studio

CENTRES D'INTÉRÊT

- Loisirs** 🔗 Création DIY, Impression 3D, Cinéma, Photographie, Escape Games, Réparation, Domotique
- Sports** Badminton, Vélo