

# JAURÈS AGOSSOU

Developpeur junior de jeux vidéo

Cotonou, Bénin • +229 0153540360 • agossoujaures21@gmail.com

 [linkedin.com/in/jaurès-agossou](https://linkedin.com/in/jaurès-agossou)  <https://github.com/Jaures229>  <https://jaures229.github.io>

## PROFIL

Expert en informatique hautement motivé, animé par une passion pour le développement de jeux vidéo. Aspire à approfondir ses compétences et à se spécialiser davantage dans ce domaine. Engagé dans une démarche d'apprentissage continu et d'excellence.

## DOMAINES D'EXPERTISE

- Langages de programmation : C, C++, C#
- Logiciels de développement de jeux : Unity 3D/2D
- Contrôle de version (Git)
- Résolution de problèmes
- Outils de développement : Visual Studio Code / Visual Studio

## COMPÉTENCES NON TECHNIQUES

- Sens de l'écoute et de l'observation
- Rigueur, organisation et autonomie
- Proactivité et capacité à travailler en équipe
- Dévouement à l'apprentissage continu et à l'innovation

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

**Développeur gameplay, Masseka Game Studio  
Remote**

Mai 2025 - Nov 2025

- Travailler dans un studio de développement de jeux pour une période d'incubation.
- Développer des prototypes de jeux pour l'entreprise.
- Collaborer avec des équipes créatives pour concevoir des concepts innovants.

**AER (ASSISTANT RÉGIONAL EPITECH), Epitech Bénin  
Cotonou, Bénin**

Sept 2024 - Mars 2022

- A contribué aux objectifs institutionnels d'excellence académique et de réussite des étudiants.
- A représenté les valeurs fondamentales d'Epitech que sont la solidarité, le courage et l'excellence par un mentorat actif et une conduite professionnelle.
- A fourni un soutien technique complet et un mentorat à plus de 50 étudiants, les guidant à travers des projets techniques complexes et des défis académiques

**Sensei Summer Camp (Video Game Academy), Digital Valley  
Cotonou, Bénin**

Jull 2024

- A codirigé des camps technologiques innovants pour les enfants âgés de 7 à 18 ans, sur la thématique de la conception de jeux vidéo.
- A conçu et mis en œuvre des ateliers techniques attrayants et adaptés à l'âge, transformant des concepts technologiques complexes en expériences d'apprentissage interactives.

## Développeur de jeux junior stagiaire, Bright Team/Bright Games Remote

Aou 2023 – Déc 2023

- A étudié les principes fondamentaux de la conception de jeux vidéo, améliorant la compréhension théorique de 80 % en 3 mois.
  - A analysé les fondements de la conception de jeux vidéo, développant une expertise technique dans 5 domaines clés de l'expérience utilisateur.
  - A développé un prototype de jeu basique, transformant des concepts théoriques en un livrable fonctionnel en moins de 4 semaines
- 

## EDUCATION

### Bachelor en Expertise informatique

Sep 2022 - Juin 2025

Epitech Bénin

- Cours Pertinents: Programmation Graphique C, Programmation Concurrente, Programmation Orientée Objet, C++ Avancé, Intelligence artificielle
- 

## PROJETS

### AstroWorld | Masseka Game Studio

Juin-Sept 2025

- Conception d'un jeu mobile 3D centré sur l'espace qui propulse le joueur au cœur de l'astronomie débloquer et d'assimiler des faits concrets sur l'espace et les planètes via des énigmes de gameplay immersives.

### Zemidjan Road Rage | Masseka Game Studio

Juin 2025

- Collaborer avec une équipe pour développer un prototype de jeu basé sur les zemidjans.
- Conception d'un prototype de jeu 2D démontrant une connaissance des techniques de développement de jeux avec le C# Unity.

### R-TYPE | Projet Epitech

Déc 2024

- Développement d'un jeu de tir spatial multijoueur inspiré de R-Type, permettant un jeu en réseau sur plusieurs instances clientes avec une architecture d'un moteur de jeu personnalisé à partir de zéro en C++/SFML.
- Implémentation des protocoles de communication réseau permettant des interactions joueur en temps réel et une gestion synchronisée de l'état du jeu.
- Implémentation du client graphique.

### SOLO BOMBER | EPITECH Hackathon Week

Fév 2024

- Création d'un jeu Bomberman en 3D sous Unity, avec implémentation de mécanismes de jeu simples.
  - Conception et rendu d'un environnement de jeu 3D, démontrant une maîtrise de la conception spatiale et des techniques de développement de jeux avec C#.
- 

## LANGUES

- Français
- Anglais