

Jules Ramos – Portfolio

Passionné de jeux vidéo depuis des années, le développement de ces derniers est devenu ces dernières années une passion puis un projet professionnel pour moi. Je suis particulièrement habitué à Unity et je suis également à l'aise sur Unreal Engine.

En plus de la création de projets dans le cadre de cours, j'ai participé à une GameJam, la WonderJam d'automne 2023 de l'UQAC, et je représente l'UQAC pour le concours universitaire 2024 Game Lab Competition organisé par Ubisoft.

J'ai également des bases de modélisation 3D grâce à un cours à l'UTBM sur Blender.

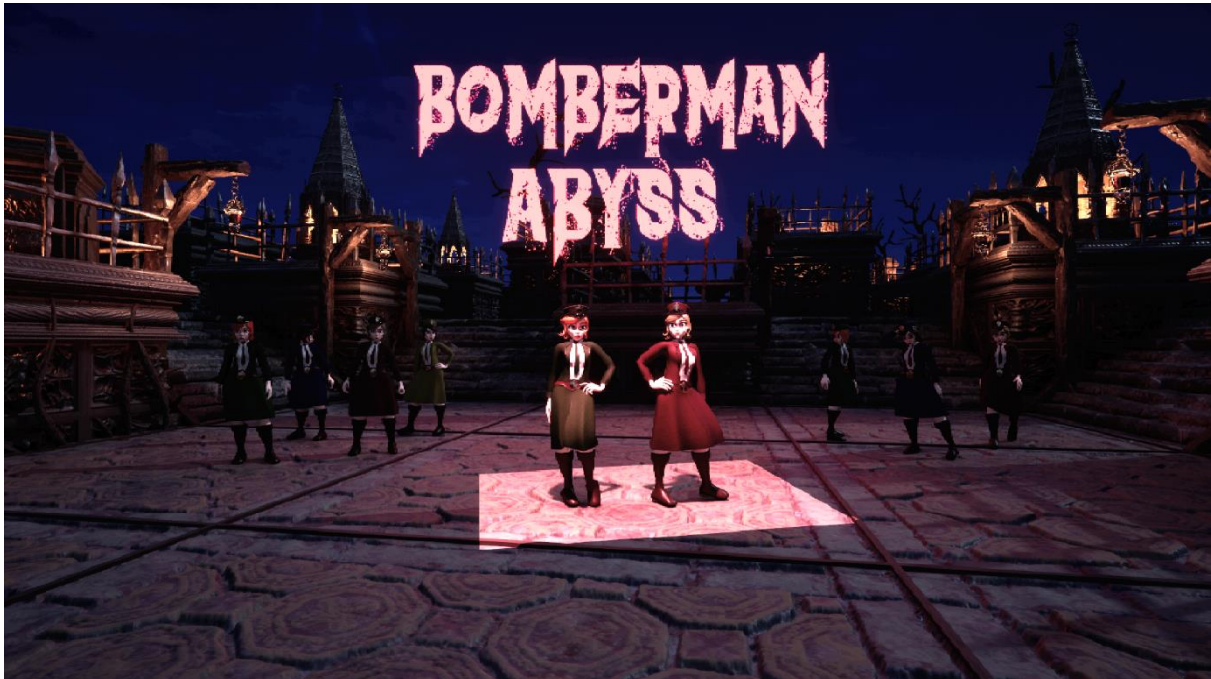
Github : <https://github.com/Jnius0>

Linkedin : <https://www.linkedin.com/in/jules-ramos-a0b845230/>

A venir : Projet de la Game Lab Competition organisée par Ubisoft

Projet en groupe de 8 personnes sur Unreal Engine 5.

Echauffement pour la Game Lab Competition : Bomberman Abyss



Version fps horreur en local multijoueur jusqu'à 4 joueurs. Projet en groupe de 8 personnes sur Unreal Engine 5 en 2 semaines.

Travail sur le multijoueur local, le système d'inputs et de remapping, les déplacements du personnage et le game mode.

Page Itch io : <https://takajus.itch.io/bomberman-abyss>

Vidéo trailer : <https://youtu.be/zrPPbaMgB0Q>

Principes de développement et conception de jeux vidéo : création d'un jeu en Unity : Ruins of Silence



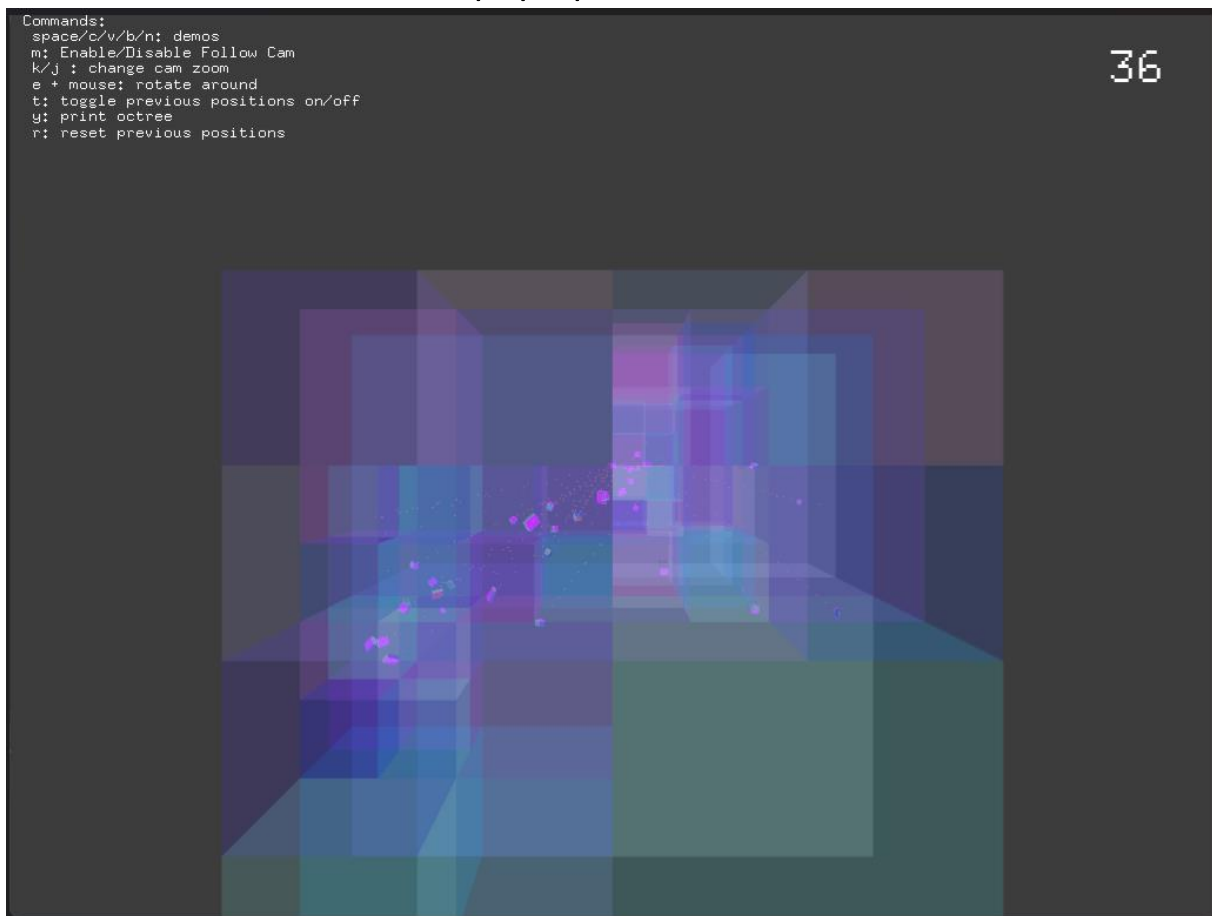
Design et implementation d'un jeu d'énigmes adapté aux joueurs malentendants et sourds sur Unity. Equipe de 4 personnes.

Travail de game design, d'implémentation des mécaniques du jeu, création des zones 1 et 3, du hub, du boss et des crédits de fin.

Page Itch io : <https://jnius.itch.io/ruins-of-silence>

Vidéo : <https://youtu.be/bsl6Wrl2W4w>

Mathématiques et physique pour le jeu vidéo : création d'un moteur de physique en C++



Création en C++ en plusieurs temps de différents mini-jeux afin de créer et faire évoluer un moteur de physique. Utilisation d'open framework pour l'affichage graphique. Equipe de 3 personnes.

En peer coding, travail de détection, gestion et résolution des collisions, créations des registres de forces, des forces et du gameworld.

En individual, travail d'affichage des objets en open framework, création d'interface et d'implémentation customisée des matrices.

Github : <https://github.com/GalaxiGames23/PhysicalEngineTeam1>

Notice AR de montage de Legos :



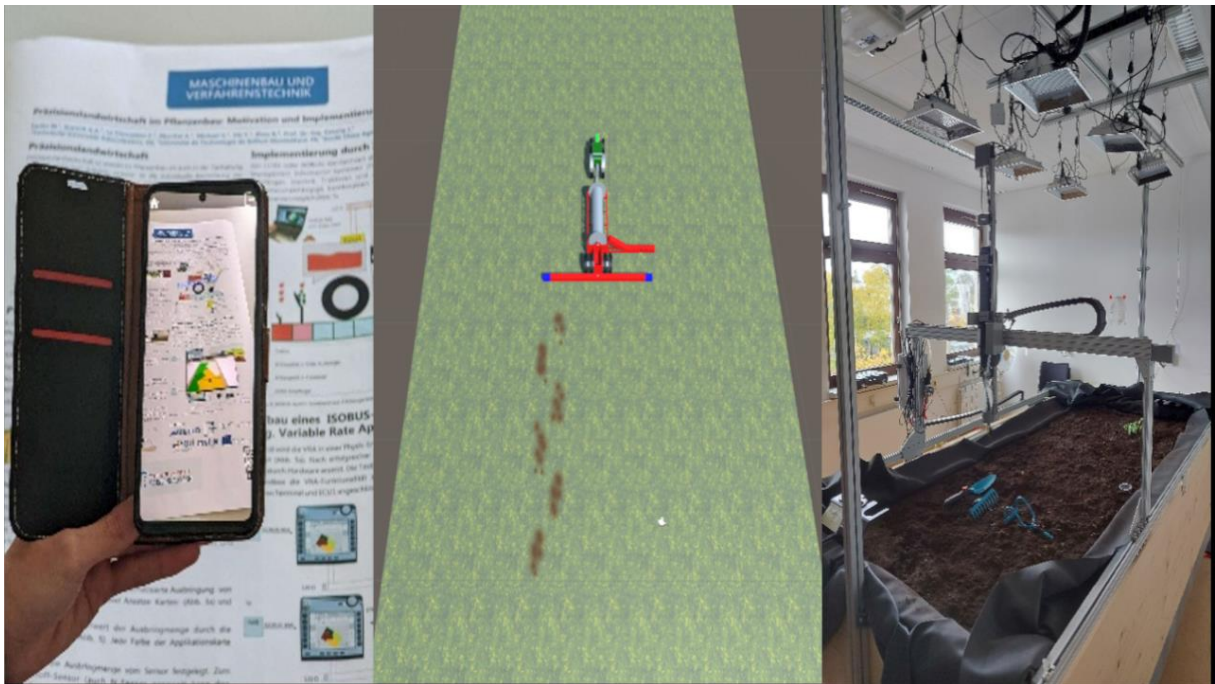
Création en Unity d'une application de notice de montage AR de Lego sur mobile et d'une application desktop de création des notices. Equipe de 4 personnes.

Travail sur l'aspect AR, l'implémentation de l'UI et la programmation de l'application de notice.

Github : <https://github.com/MV50-NoticeAR>

Vidéo : <https://youtu.be/Mw2wKlhp2L0>

Projet LeonAR de posters AR et simulations pédagogiques sous Unity :

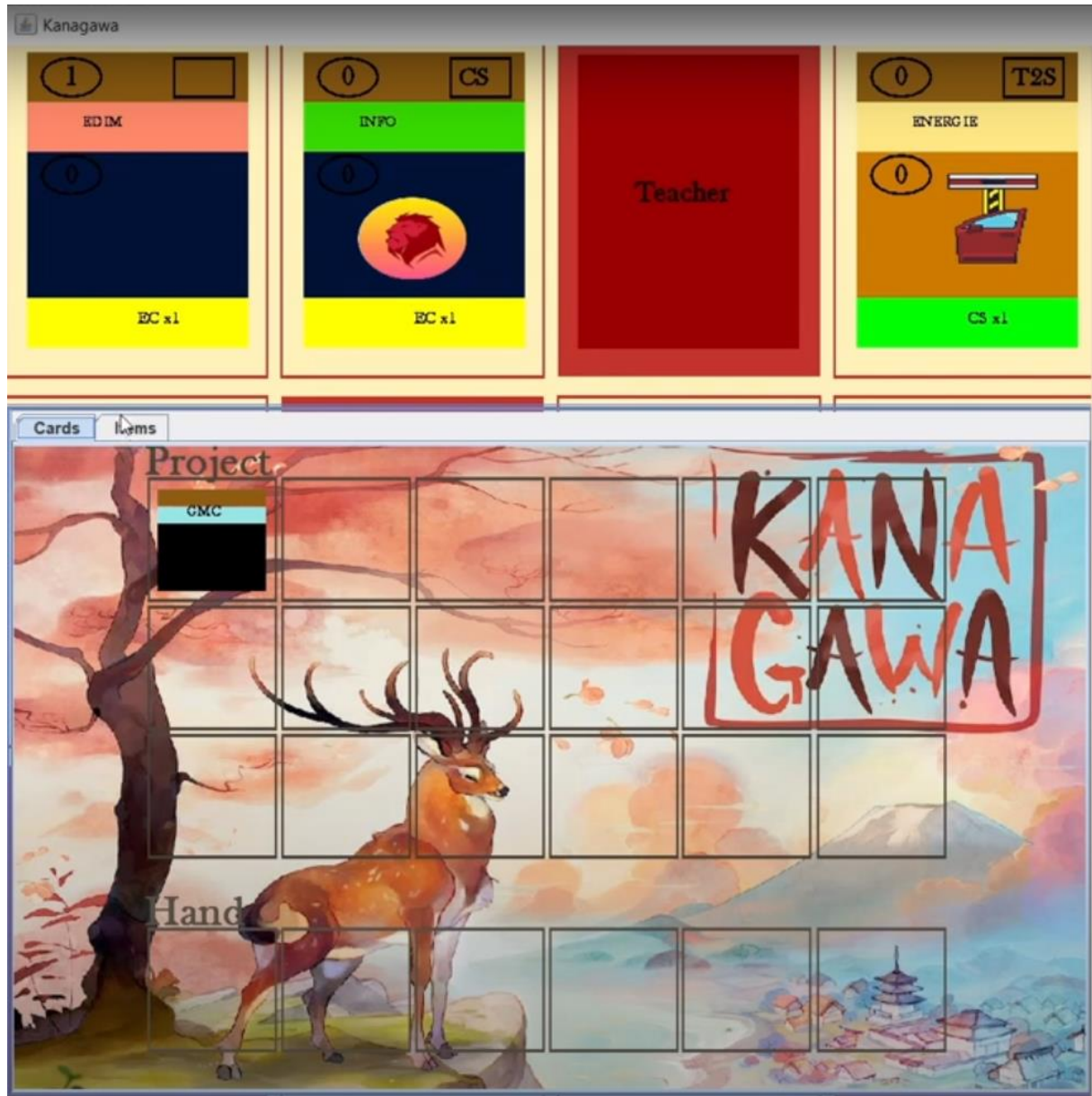


Stage de 6 mois en développement d'outils AR et de simulations Unity pour la pédagogie pour l'Université de Technologie de Kaiserslautern (Allemagne), département de Digital Farming. Travail réalisé seul.

Vidéo : <https://youtu.be/OeAVPH57QXM>

Github du projet LeonAR : <https://github.com/Jnius0/leonAR>

Adaptation du jeu de société du Kanagawa en jeu vidéo en Java :



Création d'un jeu du Kanagawa version UTBM, avec conceptualisation UML complète avant l'implémentation. Equipe de 4 personnes.

Travail principalement de conceptualisation et d'architecture logicielle, ainsi que d'adaptation des règles et définition de logique.

Github : https://github.com/LeoChaillard/AP4B_Kanagawa_UTBM_Version

Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=6zQi_9jUJrg