



**Louis GRANGE**

**20 ans**

**Rosières (43)**

**06 68 23 01 60**

**l-grange@outlook.fr**

**Permis B & Voiture**

**Portfolio**

<https://louis-grange.github.io/Portfolio/>

## Centres d'Intérêt



**Jeux Vidéo**



**Astronomie**



**Création**

# Développeur

Étudiant passionné par tout ce que je fais. J'aime créer, inventer, développer que ce soit manuel ou intellectuel. La programmation permet de développer/concrétiser mes idées au sein d'un domaine passionnant, vaste et en constante évolution.

En une phrase, pour moi, ce qui est nouveau, est passionnant.

## Compétences



Visual  
Studio



Visual  
Studio  
Code



Qt



PHPStorm



Unity



Unreal  
Engine 4



Photoshop



Blender



Premiere Pro



Affinity  
Designer



React



Anglais  
B2



Certification  
AZ-900

## Parcours Professionnel

### ↳ Développeur Logiciel/API

↳ Katalyse Innovative Solution Le Puy-En-Velay(43) 2020/2021  
Développement d'un back-end cloud-native reposant sur des services Azure serverless, Functions as a Service et base de données.

## Formations

### ↳ LP Développements d'applications graphiques 3D interactives

↳ IUT Informatique Graphique Le Puy-en-Velay(43) 2020/2021  
(Université Clermont Auvergne)

### DUT Informatique Graphique

↳ IUT Informatique Graphique Le Puy-en-Velay(43) 2018/2020  
(Université Clermont Auvergne)

### Brevet d'initiation Aéronautique

↳ Lycée La Chartreuse Brives-Charensac(43) 2017/2018

**Assez Bien**

### Baccalauréat Général et Technologique: STI2D

↳ Lycée La Chartreuse Brives-Charensac(43) 2016/2018

**Bien**

## Réalisations

### ↳ Couveuse Autonome

↳ Couveuse autonome utilisant Arduino + Site Web associé Coproduction

### Jeux 2D / 3D

↳ "The Phoenix" Jeu de type platformer en 2D Unity Production Personnelle  
↳ "Vivaldia" Jeu de type RPG en 2D vue 3/4 Unity Coproduction  
↳ "Fallen" Jeu de type RPG en 3D Unreal Engine 4 Coproduction

### Application 3D

↳ Visualisation du Rocher Saint-Michel du Puy-en-Velay en 3D sur Unreal Engine 4 Coproduction  
↳ Visualisation de l'écoulement d'un Fluide dans un organe 3D en utilisant la librairie NVIDIA Flex Coproduction