



Louis GRANGE

23 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&5

Photoshop

Blender



Premiere Pro



Affinity Designer



React



Anglais B2



Certification AZ-900

Parcours Professionnel

Développeur Logiciel/API



Univr Studio
Développement de Serious Games en Réalité Virtuelle sur Unreal Engine

Lyon(69) 2021/2023

Développeur Logiciel/API



Katalyse Innovative Solution
Développement d'un back-end cloud-native reposant sur des services Azure serverless, Functions as a Service et base de données.

Le Puy-En-Velay(43) 2020/2021

Formations

Master Game Programming

Campus Ynov

Lyon(69) 2021/2023

LP Développements d'applications graphiques 3D interactives

IUT Informatique Graphique (Université Clermont Auvergne)

Le Puy-en-Velay(43) 2020/2021

DUT Informatique Graphique

IUT Informatique Graphique (Université Clermont Auvergne)

Le Puy-en-Velay(43) 2018/2020

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

"Gravity" Jeu de type Puzzle en 3D

Unreal Engine 5

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

Plus de projet personnel et en équipe : <https://louis-grange.github.io/Portfolio/>