

Malek Jomni

📍 Pau, France ✉ malekjomni95@gmail.com ☎ +33 07 45 99 48 31 🔗 in/malek-jomni-a72283241 🌐 malekjemni.github.io

FORMATION

Ingénierie en Génie Logiciel : Spécialisation GamiX (Gaming and Immersive Experience)

École supérieure privée d'ingénierie et de technologie (Esprit) • 2019 - Présent

EXPÉRIENCE

Stagiaire Développeur XR

Cesi (Lineact)

June 2024 - Present, Pau, France

- Implémentation d'algorithmes de détection d'objets et de pose (ArUco, OpenCV, Python).
- Développement d'un client AR sous Unity pour capturer et traiter le flux caméra avec OpenCV.
- Conception d'un système de suivi des performances en temps réel pour l'optimisation de l'application.
- Utilisation d'ARFoundation pour le développement AR sur Oculus 3 et mobile.
- Intégration du Mixed Reality Toolkit pour le HoloLens.

Stagiaire Développeur Unity

Sartex (Denim House)

June 2023 - August 2023, Ksar Hellal

- Implémentation d'un Full Body VR Rig avec Inverse Kinematics et Animation Rigging.
- Optimisation des performances (LODGroups, batching, occlusion culling), +60% FPS.
- Utilisation de ProBuilder pour concevoir des niveaux fluides et guidées pour les joueurs.
- Coordination avec les designers pour des modèles "Game-Ready", réduisant l'intégration de 20 %.

Stagiaire Développeur MERN Stack

Esprit

July 2022 - September 2022, El Ghazela

- Développement d'un composant PDF pour le traitement des documents.
- Conception d'une interface pour les calendriers avec FullCalendar et React.
- Intégration de l'API Mailgun avec Node.js et Express pour la livraison des emails.

Stagiaire Développeur Jeux mobile

MRCUS STUDIO

July 2021 - August 2021, Marsa

- Conception d'un Contrôleur de véhicule pour un jeu mobile Unity.
- Création de modules de canon attachables pour une personnalisation stratégique.
- Implémentation de mécaniques de jeu : tir de canon, boosters et éléments destructibles.

PROJETS UNIVERSITAIRES

TimeSwing : Jeu sportif en réalité virtuelle - Unity 3D

Esprit • January 2023 - June 2023

- Création d'un jeu de baseball en VR réaliste et optimisé, augmentant la précision des collisions de 30%
- Implémentation d'un système de scoring pour chaque mode de jeu ainsi qu'un leaderboard.
- Création d'un lobby system en Node.js et intégration de fonctionnalités multijoueurs.

Greed Island : Jeu d'action Mobile Multijoueur - Unity 3D

Esprit • October 2022 - May 2023

- Conception d'un écosystème de jeu RPG.
- Développement d'un système de combat interactif.
- Implémentation de fonctionnalités multijoueurs avec Mirror et l'API Unity Gaming Services.

COMPÉTENCES

Langages de programmation : C#, C, C++, JavaScript, Java, Python, Dart

Connaissance du secteur : Programmation, Game Design, Level Design, VR/AR/MR (ARFoundation, ARCore, XR Interaction Toolkit, Mixed Reality Toolkit), DevOps, Optimisation des performances, Computer Vision (OpenCV), Machine Learning.

Moteurs de jeu : Unity 3D, Unreal Engine

Frameworks : Spring Boot, Symfony, ASP.NET, Node JS, Qt, Flutter

Gestion de base de données : MySQL, MongoDB

Contrôle de version et outils : Git (GitHub, GitLab)