

Malek Jemni

Ariana, Tunisia malek.jemni@esprit.tn +216 53 120 008 in/malek-jemni-a72283241

FORMATION

Génie informatique: Spécialisation GamiX (Gaming and Immersive Experience)

Esprit • 2019 • 2024

EXPÉRIENCE

Stagiaire développeur Unity

Sartex (Denim House)

June 2023 - August 2023, Ksar Hellal

- En charge de la conception et de la direction d'une équipe pour créer un environnement immersif en réalité virtuelle pour présenter des modèles.
- Implémentation réussie d'un Full Body VR Rig en utilisant l'Inverse Kinematics et l'Animation Rigging pour des expériences utilisateur immersives.
- Utilisation de ProBuilder pour la conception des niveaux, démontrant une expertise dans la création d'expériences fluides et guidées pour les joueurs.
- Application de techniques d'optimisation des performances, ce qui a permis d'augmenter de 60 % le nombre d'images par seconde pour des interactions plus fluides.
- Coordination avec les designers pour mettre en œuvre des modèles prêts pour le jeu, ce qui a permis d'augmenter de 20 % l'efficacité de la production, en particulier le temps d'intégration.

Développeur Full Stack stagiaire

Esprit

July 2022 - September 2022, El Ghazela

- Développement de composants évolutifs et maintenables, notamment un conteneur PDF pour le traitement des documents, rationalisant l'intégration pour l'équipe.
- Conception d'une interface intuitive pour faciliter la création de calendriers de cours, en utilisant le composant FullCalendar en conjonction avec React.
- Intégration de l'API Mailgun pour une livraison efficace des horaires de cours par email en utilisant Node.js et Express.

Développeur de jeu stagiaire

MRCUS STUDIO

July 2021 - August 2021, Marsa

- Intégration des mécanismes de mouvement des personnages, améliorant l'interaction et la navigation du joueur dans le jeu.
- Contribution au développement d'un niveau de parkour attrayant, améliorant ainsi les compétences en conception de niveaux.
- Acquisition rapide de compétences en Unity, améliorant ainsi l'efficacité et la productivité tout au long du stage.

PROJETS UNIVERSITAIRES

TimeSwing : Jeu sportif en réalité virtuelle

Esprit • January 2023 - June 2023

- Création d'une fonction physique personnalisée pour obtenir des collisions améliorées et réalistes, résultant en une augmentation de 50 % de la réactivité.
- Construction d'un Input Manager personnalisé permettant des changements d'entrée rapides en temps réel, garantissant une expérience utilisateur interactive.
- Conception d'une structure de jeu en boucle, introduisant des défis attrayants qui immergent complètement les joueurs et améliorent l'expérience de jeu globale.

Greed Island : Jeu d'action mobile multijoueur coopératif

Esprit • October 2022 - May 2023

- Conception d'un écosystème de jeu RPG, intégrant un système de crafting et d'upgrade de cartes, enrichissant le contenu du jeu de façon impressionnante de 30 %.
- Conception stratégique d'un système de combat interactif qui renforce la profondeur stratégique du jeu et améliore la rejouabilité.
- Utilisation des Unity Gaming Services en tandem avec Mirror Networking pour réaliser une mise en œuvre rapide du mode multijoueur, réduisant le temps de développement de 40 % tout en garantissant des expériences multijoueurs fluides et continues.

Magnum : Application Cross-Platform

Esprit • <https://github.com/Druid-ESPRIT> • January 2022 - June 2022

- Direction et coordination d'une équipe de 6 membres, favorisant la collaboration grâce à Git pour un développement de projet et un contrôle de version efficaces.
- Développement et intégration d'une fonction d'abonnement dans l'application multiplateforme, améliorant l'engagement des utilisateurs et le potentiel de monétisation.
- Mise en œuvre d'une fonctionnalité de commerce électronique transparente à l'aide de l'API Stripe, permettant aux utilisateurs d'acheter des produits dans l'application, ce qui a permis de rationaliser et de sécuriser le processus de transaction.

COMPÉTENCES

Langages de programmation : C#, C, C++, JavaScript, Java, Solidity, HTML5, CSS, PHP

Connaissance du secteur : Game Design, Level Design, prototypage, networking multijoueurs (Mirror, Photon), réalité virtuelle (VR UI/UX), optimisation des performances, modélisation 3D (Maya, Blender), animation (Character Animation, Rigging).

Moteurs de jeu : Unity 3D, Unreal Engine

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

Gestion de base de données : MySQL, MongoDB

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