



class RAPHAËL_DAUMAS

DÉVELOPPEUR
Néophile, Polyvalent, Résistant au stress

```
def Coordonnées():  
    phone = 06 85 59 38 65  
    email = "raphdaumas@hotmail.fr"  
    github = "github.com/marsgames"  
    véhiculé = True
```

```
def Compétences():  
    languages = [  
        "C#",  
        "SwiftUI / Swift",  
        "Python",  
        "Lua",  
        "C / C++",  
        "Flutter"  
    ]  
  
    outils = [  
        "VS / VSCode",  
        "GitHub / GitLab",  
        "Azure Data Studio",  
        "Jira / Agility",  
        "Docker",  
        "Unity",  
        "Postman"  
    ]
```

```
def Langues():  
    langues = {  
        "FR": "Maternelle",  
        "EN": "Professionnel",  
        "ES": "Scolaire"  
    }
```

```
def Expériences_Pro():  
    # Capgemini  
    > Assistant lead (code review, guidelines, conseil...)  
    > Entretiens de recrutement  
    > Parcours architecte (certification L0)  
    > Navblue N-OC (C#)  
    > Maintenance API SOAP  
    > Développement API REST  
    > Tracing (Zipkin & Datadog)  
    > Unit Tests (JUnit)  
  
    # Headcrab  
    > Développement applications iOS  
    > Déploiement continu (Xcode Cloud)  
    > Développement API en Python (FastAPI & Flask)  
    > Base de données (MongoDB)  
    > AWS (Lambda, SQS, EventBridge, CloudWatch)  
    > Scrapping Python (Selenium, BS4, requests, retry)  
    > Reconnaissance d'image Python (OpenCV, Pillow, Deepface)  
    > Développements Unreal Engine  
  
    # The Tiny Digital Factory  
    > GT Manager (Unity C#)  
    > Développement de nouvelles features  
    > Développement d'outils  
    > Pipeline CI /CD (gitflow + build auto)
```

```
def Expériences_Perso():  
    # World of Warcraft (Lua)  
    > GearHelper (+380k dl)  
    > RaidLogs (~80k download)  
  
    # Mobile  
    > Coming Soon  
    > Tower Defense  
    > Jeux hyper casual  
    > Gestion d'événements pro  
    > Fin de mission B2B  
  
    > Génération labyrinthes 3D  
    > OpenCV  
    > Génération depuis dessin papier  
    > Unity  
    > Génération procédurale  
    > Résolution avec NavMesh  
    > Voxel Engine  
    > Occlusion Culling  
    > Octree  
    > Génération infinie  
    > Modification en live  
  
    > Algorithme génétique & réseau de neurones  
    > Création lib Unity pour Machine learning
```

```
def Formations():  
    2018 - 2019 = "Master 2 Développement et Programmation de Jeux Vidéo"  
                Gamagora Lyon  
  
    2013 - 2018 = "Master of Computer Science"  
                SUPINFO Grenoble
```

```
def Employeurs():  
    Capgemini (69) ESN  
    Headcrab (69) JV  
    Tiny Digital Factory (69) JV  
    Ugigrip (26) Industrie  
    Kodors (38) ESN  
    Supinfo Grenoble (38) École  
    Sogeti (38) ESN  
  
    Ingénieur Logiciel  
    Président / Développeur  
    Développeur Gameplay  
    Concepteur jeu vidéo  
    Lead dev assistant  
    Formateur Swift  
    Développeur AR / VR  
  
    2023 - Aujourd'hui  
    2020 - Aujourd'hui  
    2020  
    2018  
    2017 - 2018  
    2016 - 2018  
    2016  
  
    10 mois  
    6 mois  
    Alternance  
    3 mois
```