



# JULIEN FALCIONI

## DEVELOPPEUR GAMEPLAY

Développeur expérimenté en programmation de jeux vidéo, spécialisé en C++ sur Unreal Engine, avec 5 ans d'expérience dans l'industrie. Chez Virtual Room, j'ai contribué à des projets de VR en créant un gameplay immersif et en développant des outils de production. Fort d'une solide expertise en programmation orientée gameplay, j'ai également travaillé sur des tâches techniques comme l'envoi de données pour l'exploitation des jeux et la mise en place des outils internes. Passionné de jeu vidéo depuis l'adolescence, j'ai commencé la programmation en C à 15 ans, puis me suis spécialisé en C++ pour rejoindre l'industrie vidéoludique.

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### 2022-2024 ● Lead Developer

Virtual Room - Paris

- Développement de jeux multijoueurs en réalité virtuelle sur UE4/C++ et Unity/C#
- Mise en place des outils utiles au développement des jeux : Jenkins, Swarm
- Migration d'un serveur Perforce de Linux vers Windows
- Gestion d'une équipe de 5 développeurs

Projets notables : Asterix : Mission Potion !, Arrow Dash

### 2019-2022 ● Développeur UE4/C++

Virtual Room - Paris

- Développement de jeux multijoueur en réalité virtuelle sur UE4/C++
- Envoi des données des jeux vers une base de données distante à des fins statistiques

Projets notables : Are We Dead, Press Start

### 2018-2019 ● Développeur C++

Protectic - Bièvres, en mission pour Thales - Massy

- Développement d'une alerte pour un logiciel de surveillance d'espace aérien en C++
- Mise à jour des modules de ce logiciel vers des technologies plus récentes à l'aide de scripts en Python

Projet notable : Skyview

### 2015-2017 ● Stagiaire Développement Unity/C#

Manzalab - Paris

- Développement de serious games sur Unity en C#
- Travail avec un laboratoire composé d'une équipe internationale
- Debuggage de jeu en Javascript
- Recherche et développement sur la commande vocale

Projets notables : Pseudo-simulateur d'hélicoptère, Jeu d'apprentissage de l'écriture

## FORMATION

### 2013-2017 ● Diplôme RNCP Niveau 7 Game Programming

ISART Digital - Paris

Réalisation d'un moteur de jeu pour Windows et Linux : Rendu effectué avec OpenGL ou DirectX11. Intégration du moteur physique "Bullet" et des langages de scripting Squirrel et Lua. Interface réalisée avec Qt.

Attegia Druid's Hut : Projet de fin d'étude. Jeu en réalité virtuelle dans lequel le joueur peut changer de taille pour trouver différents ingrédients et réaliser des potions. Jeu créé en C++ sur Unreal Engine 4 pour HTC Vive. Intégration du son avec Wwise.

### 2011-2013 ● DUT Informatique

IUT Nancy-Charlemagne - Nancy

Cours principaux : Java, C, SQL, Economie, Gestion de projet

Projet Tuteuré : Jeu style Worms avec des tanks. L'objectif est de toucher une fois l'adversaire en choisissant l'angle et la puissance de tir. Jeu sur navigateur en HTML5, CSS3 et Javascript.

### 2011 ● Baccalauréat SI

Lycée Alfred Mézières - Longwy

Projet Pluridisciplinaire Encadré : Projet de dirigeable alimenté par panneau solaire afin de faire des relevés météorologique. Programmation d'un microcontrôleur PIC en BASIC.

✉ julien.falcioni.54@gmail.com

☎ 06 31 51 06 58

📍 Nogent-sur-Marne, France

🌐 metalbob.github.io

🚗 Permis B

## TECHNOLOGIES



## LANGUES



Natif

Courant

Notions

## CENTRES D'INTÉRÊT



Jeux vidéo



Béhourd



Jeux de rôles



Pangolins



Guitare & MAO