



Rayan Khelifati

// Portfolio

Projets informatiques et ludiques

2019 - 2024

// Qui suis-je ?

Rayan Khelifati,

Actuellement en recherche d'un poste en tant que développeur et/ou Level Designer et tout juste diplômé d'un Bachelor en Informatique, effectuer à l'IUT Claude Bernard Lyon1.

Je suis passionné depuis toujours par les jeux vidéos et expériences ludiques en tout genre, mon objectif étant de devenir Game/Level Designer et de travailler sur des projets de jeux vidéos originaux et marquants.

Mes compétences premières sont ma créativité et mon imagination, ainsi que mon esprit d'équipe.



// Mes projets

// Osu!No More Miss

Projet personnel

Durée du projet

2 ans

Septembre 2019 - Mai 2021

Technologies utilisées

Développement

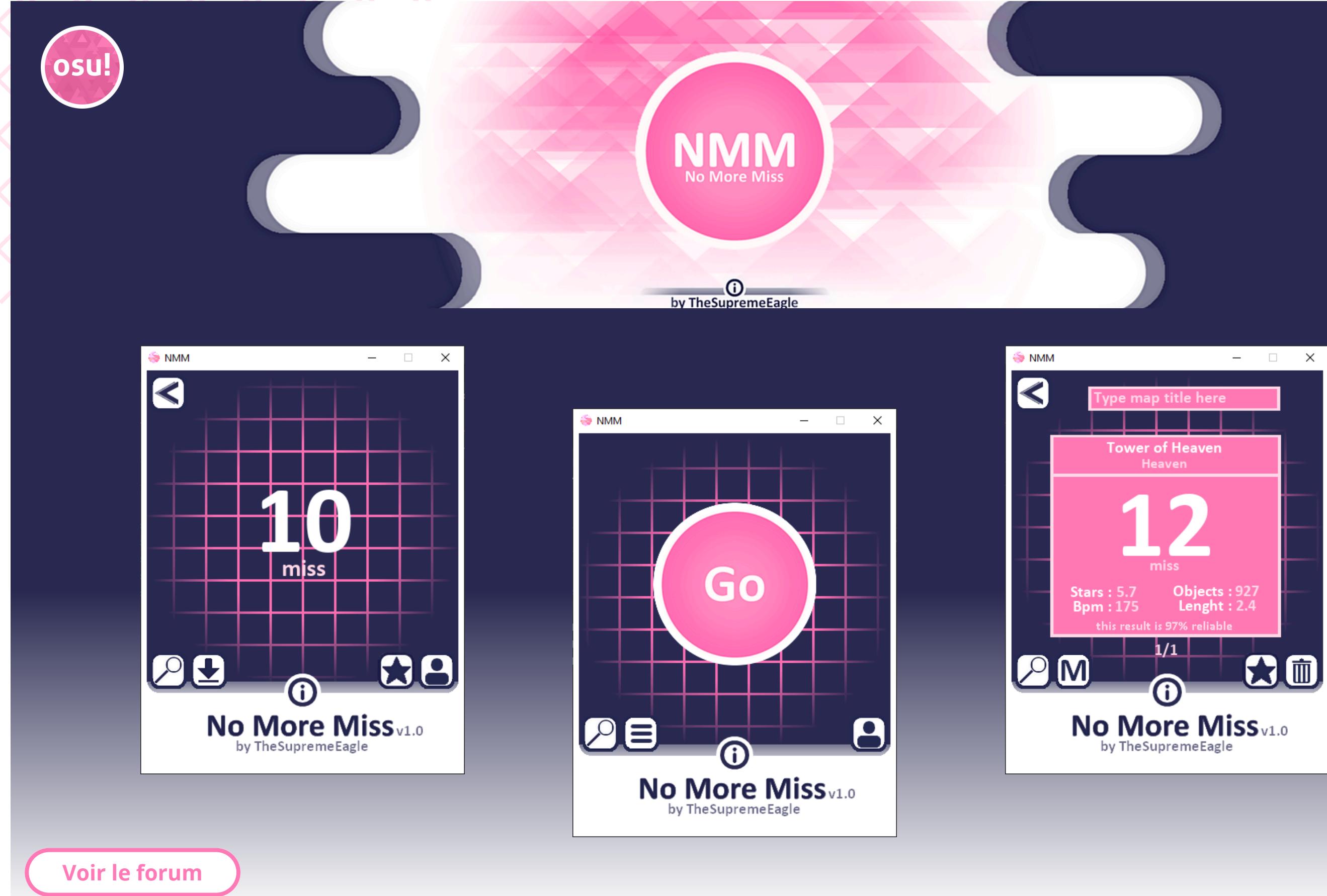
- Python
- PyTesseract (librairie)
- PyGame (librairie)

Graphismes

- Photofiltre X

Organisation

- Suite Office
- GitHub



Projet : Développement sur **Python** d'une application d'aide aux joueurs du jeu **Osu!** L'application propose des challenges adaptés selon les compétences du joueur afin de l'aider à progresser plus facilement et plus rapidement. J'ai développé et mis à jour ce projet **en autodidacte** pendant **2 ans**, tout en maintenant un **GitHub** et un **blog communautaire** visant à répondre aux questions et remarques des utilisateurs.

Les compétences sollicitées pour ce projet ont été l'**autonomie**, la **créativité**, l'**organisation** et la **communication**.

// Project B4MBOU

Projet de cours

Durée du projet

1 mois

Février 2022 - Mars 2022

Technologies utilisées

Développement

- C++
- Visual Studio
- SDL2 (librairie)

Graphismes

- Photofiltre X

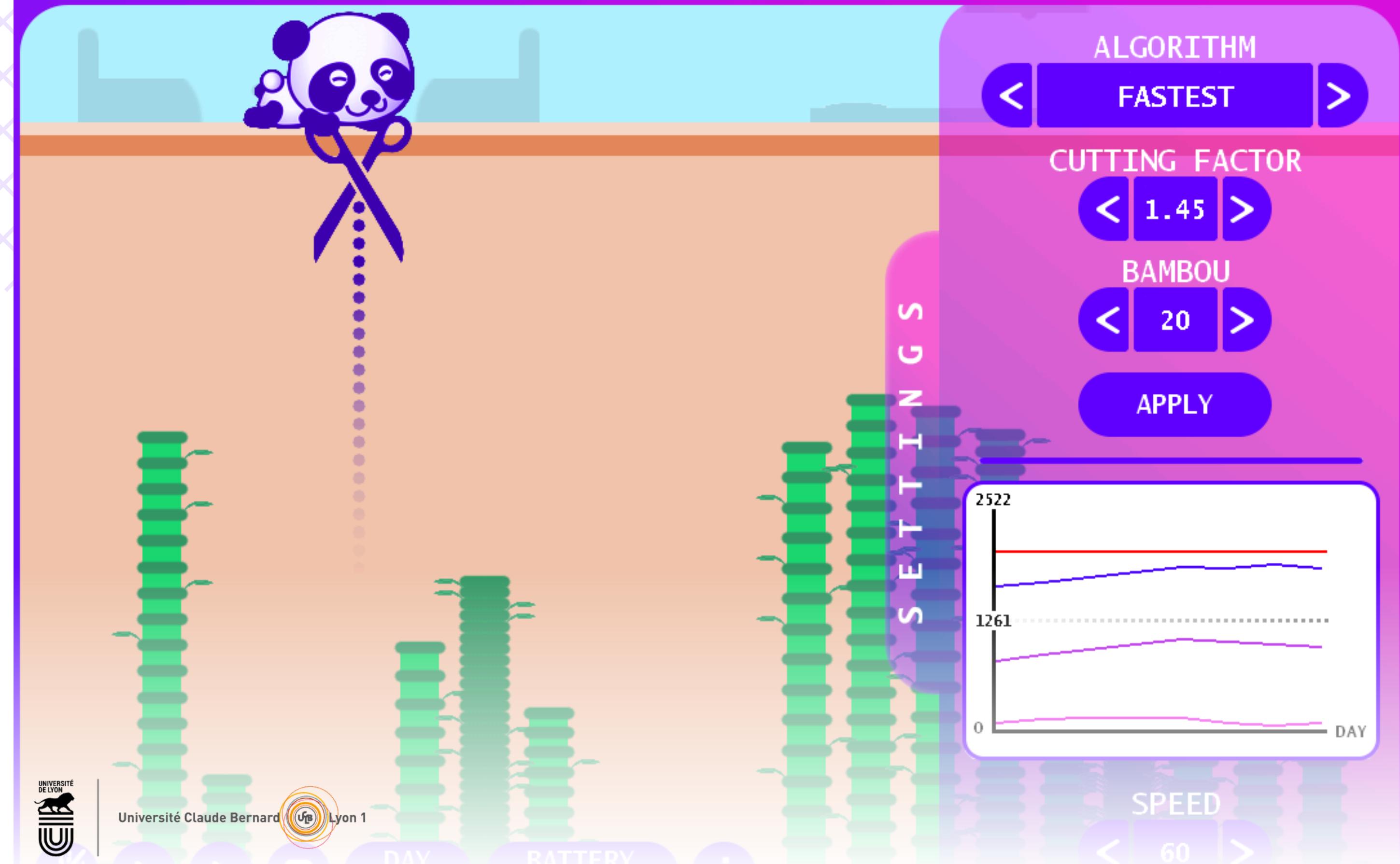
Organisation

- Suite Office
- GitHub
- Trello (outil de gestion)

Localisation

IUT Claude Bernard - Lyon1

Bourg-en-Bresse
01000



Projet : Chef d'équipe, développeur orienté UX et UI designer lors du développement en équipe d'une application de simulation d'entretien d'une bambouseraie, dans le cadre de ma première année de **BUT Informatique**. L'objectif était de mettre en pratique des algorithmes mathématiques concrets simulant des stratégies de découpes d'une bambouseraie. Les compétences sollicitées pour ce projet ont été la **r rigueur**, la **créativité**, l'**organisation** et le **travail d'équipe**.

// Feral Control

Projet personnel

Durée du projet

En cours

Juillet 2022

Technologies utilisées

Graphisme

- InkScape (graphisme vectoriel)
- Photofiltre X
- Photoshop

Organisation

- Suite Office



Projet : **Projet personnel** de jeu de société sur lequel je travail en **autonomie** depuis **1 an**. Son but est d'offrir une expérience originale avec des règles et enjeux différents de ce qui est proposé ailleurs. Ce projet me permet d'approfondir mes compétences en **graphisme vectoriel** et en **design**, tout en mettant à l'épreuve ma culture sur le marché du jeux et mes connaissances en **game design**. Les compétences sollicitées pour ce projet sont la **rigueur**, la **créativité**, l'**originalité** et la **curiosité**.

// Immersive Fashion Show Application

Projet de stage en Ecosse

Durée du projet

3 mois

Avril 2023 - Juin 2023

Technologies utilisées

Développement

- C#
- Unity (software)

Graphisme

- Blender
- Inkscape (graphisme vectoriel)

Organisation

- Suite Office
- Azure DevOps
- Trello (outil de gestion)

Localisation

Robert Gordon University

Aberdeen, Ecosse, UK

AB25 1LE



Projet : Développement d'une application de défilé de mode immersive offrant plus de contexte et d'interactivités par rapport à un défilé de mode traditionnel. L'objectif est d'offrir des fonctionnalités compatibles avec les dernières technologies telles que la **réalité virtuel** et la **réalité augmentée**, afin de faciliter le développement de futures applications **VR/AR** répondants aux besoins développés. Les compétences sollicitées pour ce projet ont été la **recherche**, la **créativité**, la **Résolution de problèmes** et le **travail d'équipe**.

The traditional Kimono
Being the Japanese translation of "thing to wear", the Kimono is a traditional Japanese garment and the national dress of Japan

// Labo Escape

Projet d'étude

Durée du projet

1 mois

Mai 2024

Technologies utilisées

Développement

- C#
- Unity (game engine)

Graphisme

- Photofiltre X

Organisation

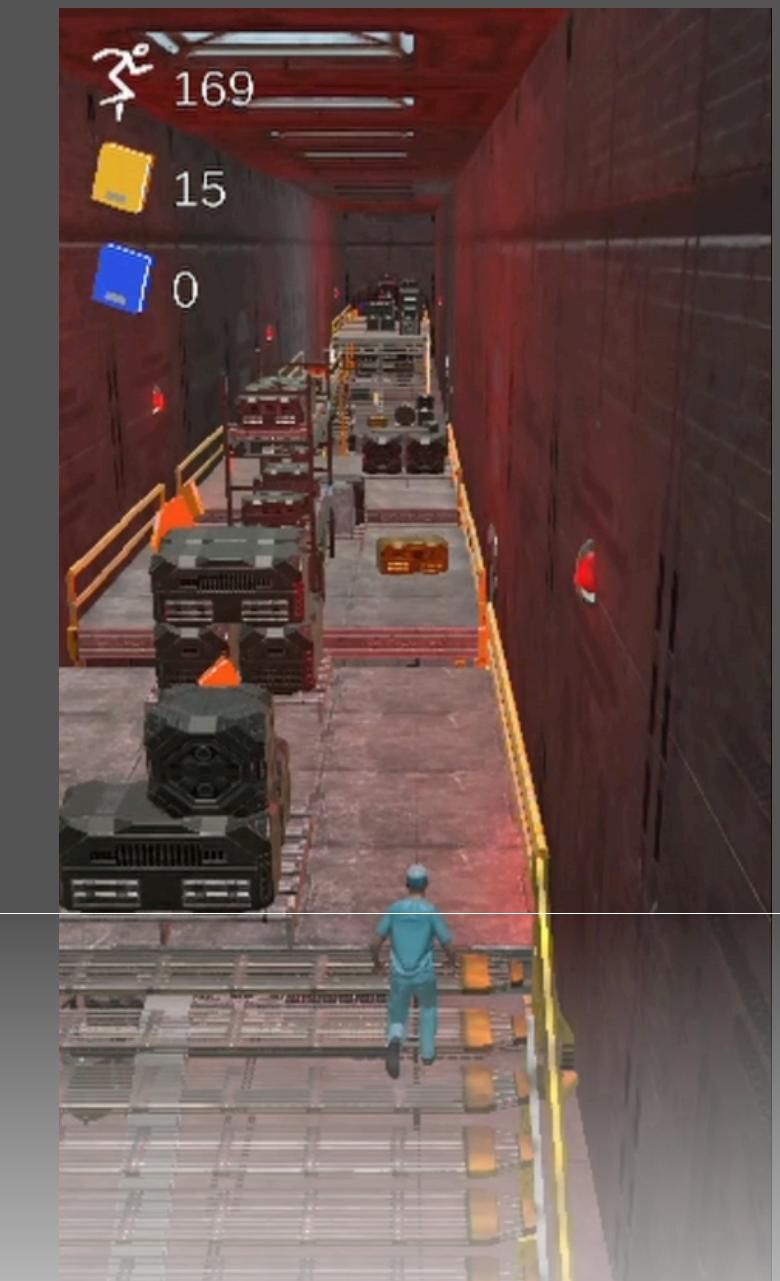
- Github
- Suite Office
- Trello (outil de gestion)

Localisation

IUT Claude Bernard - Lyon1

Bourg-en-Bresse

01000



Projet : Développement sur **Unity** d'un jeu **Subway Surfer** like en autonomie dans le cadre de mon **Bachelore en Informatique**. Le challenge étais de crée de A à Z un jeu sur **Unity** dans le même style que **Subway Surfer** en moins d'un mois. Les compétences sollicitées pour ce projet ont été le **game / level design**, la **créativité** et **l'efficacité**.

// Lava Island

Projet professionnel

Durée du projet

4 mois

Novembre 2023 - Février 2024

Technologies utilisées

Développement

- C#
- Unity (software)
- Blender

Graphisme

- InkScape (graphisme vectoriel)
- Photofiltre X

Organisation

- Quire
- Plastic SCM

Localisation

hologame studio

Hénin-Beaumont, 62110



Projet : Conception et réalisation d'un niveau **évolutif** et à **génération procédurale**, dans le cadre de mon alternance chez **hologame**. Ce niveau propose de nouvelles mécaniques de jeux originales, tel que la verticalité et un sound design revisité, pour un jeu **PVP** en **réalité virtuelle** à destination de centre de divertissement. Les compétences sollicitées pour ce projet ont été le **game / level design, l'organisation et la créativité**.

Contact

424 boulevard Miroslaw Holler
Résidence Eiffel
62110, Hénin-Beaumont

Rayankft@hotmail.com
+33 6 25 65 00 18



[rayan-khelifati](#)