

Ingénieur Développeur 3D

COMPETENCES

FRAMEWORKS

UNITY3D OPENXML SDK

KINECT SDK BABYLONJS

BLENDER API NODE JS WPF

TYPESCRIPT C#

JAVASCRIPT GLSL

PYTHON PHP HTML CSS

LOGICIELS VISUAL STUDIO GIMP BLENDER INKSCAPE yEd

GEOMETRIE 3D

GAME DESIGN

CODE PARALLELE

HL7 / HPRIM

ALGEBRE

LANGAGES

2015 - Master Ingénieur Informatique
ENSEIRB-MATMECA (Bordeaux)Spécialisation Parallélisme
Régulation et Calcul Distribué2011 - Classe Prépa PSI*
Lycée Fabert (Metz)

EDUCATION

2018

DEVELOPPEUR 3D
Versusmind (Metz)

18 m.

ARCHITECTE URBANISTE
CHR (Metz)

10 m.

DEVELOPPEUR C# STAGIAIRE
Dialogika (Allemagne)

2 m.

VOLONTAIRE EN SERVICE CIVIQUE
GIHP (Bordeaux)

10 m.

DEVELOPPEUR 3D STAGIAIRE
Technooliq (Marseille)

6 m.

ADMINISTRATEUR SYSTEME STAGIAIRE
DGINSI (Bordeaux)

3 m.

2013

EXPERIENCE

PROJETS

plus d'infos sur
www.svenfrankson.comLudum Dare (GameJam) 141st FUN 2015
64th GRAPHICS 2017

Boost Your Code (INRIA) FINALISTE

Hacking Industry Camp (Hackathon)

Planet Builder (Spherical Voxel Engine)

ANGLAIS (courant)

ESPAGNOL (bases)

LANGUES

