

Tarek Halloul

Ingénieur Logiciel & Développeur de Jeux

halloultarek1@gmail.com | <https://www.linkedin.com/tarekhalloul> | T-Fluffy (Tarek Halloul)
(github.com) Délégation de Hammam Sousse, Sousse, 4011, Tunisie | (216) 94542535



Bonjour, je m'appelle Tarek, ingénieur logiciel, développeur Full stack et développeur de jeux vidéo interactives, avec une expertise dans le moteur Unity. Ma passion réside dans les technologies de jeu et de web, utilisant Angular ou React pour le frontend et Dotnet, Spring Boot ou Nest.js pour le backend. Adaptable et autonome, je me concentre dans le développement de mes compétences techniques et personnels pour évoluer dans le domaine des technologies informatiques.

Expérience Professionnelle

Mobile Developer (Freelance)

Oct 2024 - Mar 2025

Homeo | Gouvernorat de Sousse, Tunisie

Implémentation d'une solution de détection GPS avec GeoApify dans la version admin de l'application Homeo.

Angular Developer

Fév. 2024 - Mai 2024

Webify Technology | Gouvernorat de Sousse, Tunisie

Mise en œuvre, correction et débogage des applications clientes Angular en tant que développeur frontend.

Formateur

Août 2021 - Jan 2024

GOMYCODE | Sousse, Tunisie

Formation de jeunes développeurs dans le domaine du développement de jeux vidéo en utilisant le moteur Unity.

Stagiaire R&D (PFE | ESP)

Fév. 2023 - Sep 2023

Lanterns Studios | Gouvernorat de Tunis, Tunisie

Stage de fin d'études en ingénierie en tant que programmeur de gameplay chez Lanterns Studio. Mise à jour de mes compétences en développement de jeux avec Unreal Engine et entrée dans l'industrie des jeux vidéo.

Stagiaire Développement Web (PFA | EYP)

Mar 2022 - Juin 2022

CAMELSOFT LLC | Sahloul, Tunisie

Stage en développement web full-stack avec utilisation de technologies Angular pour le frontend et Spring Boot pour le backend dans le cadre d'un site de vente de modèles 3D, en manipulant les éléments 3D avec la bibliothèque Three JS.

Stagiaire (PFE | ESP)

Fév. 2019 - Juin 2019

ENVAST | Hammam Sousse, Sousse, Tunisie

Création d'une application éducative avec la technologie de réalité augmentée, utilisant les technologies Vuforia et développée principalement sur Unity 3D.

Stagiaire Assistant Technique

juin 2018 - Juil 2018

TunisieTelecom | Hammam Sousse, Sousse, Tunisie

Installation et maintenance des abonnements ADSL et des nouvelles installations de lignes ADSL

Compétences Clés

Développement Web, html5, css3, scss, javascript, Développement Logiciel, Développement de Jeux, POO, Compétences Douces, Firebase, gestion des versions avec Git, Photoshop & Illustrator, Algorithmes, Méthodes Agiles, API Web, Angular, React, Moteur Unity, Moteur Unreal, Blender, C++, C#, Java, Spring Boot, NodeJS, Typescript, Three JS, jQuery, PyTorch, Python, MySQL, SQLite et MongoDB, docker, Latex, Google Gemini, ChatGPT, Deepseek (Les outils AI sont utilisée principalement dans mes recherches ainsi que le développement).

Formation

EPI - École Internationale Pluridisciplinaire

Sep 2020 - Sep 2023

Ingénieur logiciel en Informatique et Génie Logiciel - Mention Excellent.

ISITCOM Hammam Sousse, Tunisie

Sep 2016 - Jun 2019

Licence en Informatique et Technologies de la Communication - Mention Bien.

Projets

Projets Dotnet, Unity et Unreal Engine:

Développement de divers styles de gameplay, y compris des jeux de cartes, narratifs, casse-têtes, éducatifs et casual. Intégration de la réalité augmentée dans des jeux et simulations. Parmi mes différents projets je peux citer :

- La création d'un prototype de générateur de jeux rôle (D&D) intitulé « MUD generator » permettant de convertir un livre d'aventure en un jeu de rôle complet qui permettant à un utilisateur d'explorer les aventures de ces livres dans une application console Dotnet ou en une version Web app.
[Dotnet – PdfPig – Json – ASP.NETCore – OpenApi] [En cours de développement ...]
- Un outil de conversion de multiples images en un fichier PDF utilisant la technologie Dotnet.
[Dotnet – PdfSharp]
- Mon projet de fin d'étude du cycle d'ingénieur informatique pour un studio de développement de jeux vidéo commercial « Lanterns Studio » intitulée « LMM » permettant d'implémenter un système d'enregistrement de multiples animations d'un caractère humanoïde en une seule et unique animation qui se transforme et change selon les décisions du joueur.
[Dotnet – ONNX – Unreal engine – Unity – PyTorch – C# – Python – C++]
- L'implémentation de réalité augmentée dans une application de lecture pour enfant chez « Envast », où j'ai utilisé la technologie Vuforia et le moteur de développement de jeux Unity pour créer une application mobile dédiée aux enfants au nom de la maison d'Édition Kounouz.
[Unity – Firebase – Vuforia – Figma]
- La création d'un prototype d'application mobile interactive pour enfant pour la startup « DM nova » ayant un objectif interactif pour des fins éducatives en utilisant le moteur de développement de jeu Vidéo Unity, Vuforia technologies et Figma pour le design de l'interface utilisateur.
[Unity – Firebase – Vuforia – Figma]
- La création de multiple style de jeux 2D et 3D explorant le potentiel du moteur Unity.
[Unity]

Projets de Développement Web:

Création d'applications web (applications e-commerce, sites web, etc.) utilisant Angular, Spring Boot et NodeJS.

Je peux les projets qui se trouve sous cette catégorie, je peux citer :

- Un éditeur de document online permettant la création et la modification de documents Doc ou PDF. Ce Project full stack est comme son nom l'indique, divisée en une partie client React et une partie backend en Dotnet.
[React – Dotnet – Typescript – tailwindcss – Librairie tiptap] [En cours de développement ...]
- Deux Multiples version de projets Web vitrine présentant mes projets réalisés en tant qu'ingénieur et développeur informatique depuis le lancement de mon parcours dans ce domaine.
[Angular – Three.js – React]
- Un backend de site de formations online pour les étudiants en utilisant NodeJS.
[NodeJS – Postman – JavaScript]
- La création d'un CRUD Symfony pour la réalisation d'une application web de gestion de Silos de Blé.
[Symfony – MySQL]
- La création d'un site e-commerce utilisant Angular et Three.js pour la présentation de produit en 3D.
[Angular – Spring Boot – Three.js]

Projets de Développement mobile:

- L'implémentation d'une solution de géolocalisation sur le produit d'une startup nommé « Homeo », une application mobile, dans lequel j'ai implémenté et testé l'utilisation d'un widget de géolocalisation permettant la localisation d'un client et d'un professionnel en utilisant GeoApiify.
[Flutter – Dart – Geoapify]

Langues

Arabe : Langue maternelle

Anglais : Professionnel

Français : Professionnel