



+33 6 51 18 19 19

yvoncocks@gmail.com

Saint-Germain-en-Laye (78100), France

[LinkedIn](#)

[Github](#)

[Jeux sur Itch.io](#)



À PROPOS DE MOI

Diplômé en ingénierie informatique de l'ENSIIE, je recherche un emploi en tant que développeur jeux vidéo / Unity / Web / VR / AR / Tool

LANGUES

Français : Langue Maternelle

Anglais : Bilingue/C1

Espagnol : Débutant/A2

Japonais : Débutant/A1

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux Vidéo

Animation Japonaise

Volley-Ball

Escalade

Yvon COOCKS

Développeur Jeux Vidéo

Expériences Professionnelles

○ Développeur Jeux Mobiles et HTML5 (Stage)

Août 2023 – Jan 2024 | **Kayfo Game Studio** | Dakar, Sénégal

- Interagir avec les autres corps de métier (game design, animation, artistes) afin de faire les meilleurs choix d'implémentation
- Mettre en place un **système de gestion des paramètres de jeu** pour permettre à un game designer d'interagir sans recourir au code
- Effectuer des **tests de performances** sur différentes gammes de téléphones
- Encadrer des **Playtests** et une **Game Jam**
- Rédiger un document expliquant la **Localisation des jeux** sur Cocos Creator

○ Développeur Backend .Net (Stage)

Août 2023 – Jan 2024 | **SenGames / SOLO Esports** | Dakar, Sénégal

- Développer une plateforme web (**ASP.NET Core 6.0, MVC, Entity Framework**)
- Créer et Gérer une base donnée (**SQL Server**) avec des comptes individuels (**IdentityUser**)
- Mettre en place un système d'authentification interne et externe (**OAuth2**)
- Gérer les autorisations via différents rôles (**Admin, TournamentOrganiser, Player**)
- Mettre en place des design pattern (**Service-Repository**)
- Élaborer un système de notification par email (via **MailKit**)

○ Développeur Réalité Augmentée, R&D (Stage)

Juin – Sep 2022 | **Centre d'Innovation d'Évry** | Évry (91000), France

- Élaborer des scénarios de contrôle qualité par la réalité augmentée sur les produits assemblés par la chaîne de montage (**Three.JS, WebXR, Node.JS, Javascript**)
- Déterminer comment l'application de contrôle qualité s'insère dans l'architecture globale de la ligne et de son infrastructure numérique (**Framework ARCS**)
- Réaliser les développements pour aboutir à un démonstrateur du cas d'usage
- Rédiger un document de transmission

Compétences

- C, C++, C#, Java, Python
- HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL
- .NET, Razor, ReactJS, NodeJS
- Développement d'application en RA ou RV
- Méthode Agile, Scrum

Outils

- Unity, Playconvas, Cocos Creator
- Ryder, WebStorm, Visual Studio 2022, Visual Studio Code
- Git, Trello, Kanban

Projets Réalisés

○ Portfolio

Site Web utilisant les stack techniques suivantes : **ReactJS, NodeJS et TailwindCSS**

○ Projet de fin d'étude du cursus JIN de l'ENSIIE

Jeu de rythme qui génère des niveaux par analyse des musiques du joueur

○ Association – Bénévolat

Bakanim' (Édition 2022, 2023 et 2024), Pyramide (Édition 1, 2, 3 et 4)

Savoir-Être

- Adaptabilité
- Autonomie

- Gestion du stress
- Travail en équipe

Formations

○ Ingénieur Informatique (Bac+5)

2020 – 2024 | **ENSIIE** | Évry (91000), France

Ingénieur Informatique spécialisé en **Interaction Numérique**

○ Classes Préparatoires aux Grandes Écoles (CPGE)

2018 – 2020 | **Lycée Jeanne d'Albret** | Saint-Germain-en-Laye (78100), France

PCSI (Physique, Chimie et Sciences de l'Ingénieur) puis **PC**