







Vincent PHAM

Développeur Logiciel

-  vincent.pham69006@gmail.com
-  +33 7 68 66 26 76
-  Lyon, France
-  LinkedIn
-  Website
-  GitHub

COMPÉTENCES TECHNIQUES

C / C++

C# .NET

JavaScript

SQL

OUTILS & MÉTHODOLOGIES

Git

Linux

Jira, Confluence

AGILE

Cycle en V

LANGAGES

Français (Natif)

Anglais (Professionnel)

Espagnol (intermédiaire)

Vietnamien (intermédiaire)

FORMATION ACADÉMIQUE

Master 2 ID3D,

Université Claude Bernard Lyon 1
Lyon, France

Licence informatique,

Université Claude Bernard Lyon 1
Lyon, France

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur Logiciel, Mecalux

05/2024 – aujourd'hui | Lyon, France

Conception et adaptation du WMS aux besoins spécifiques du client, en prenant en charge l'ensemble du cycle de développement (revue technique, développement, tests, mise en service). Mise en place et intégration des interfaces de communication entre le WMS et les ERP (Sage 100c, SAP).

- **C# .NET, Boo, SQL, LINQ**
- Git/Sourcetree, Jira, Confluence
- Cycle en V, AGILE, communications ERP

Consultant, Groupagora

01/2024 – 05/2024 | Lyon, France

Mission chez Mecalux en tant que développeur logiciel, ayant abouti à une embauche.

- **C# .NET, SQL, LINQ**
- Git/Sourcetree, Jira, Confluence
- Cycle en V

Programmeur Graphique, Wild Sheep Studio

10/2022 – 06/2023 | Montpellier, France

Développement d'un moteur de rendu 3D interne dans le but d'améliorer les performances et la qualité visuelle d'un projet non annoncé.

- **C++, Vulkan**
- Physically based rendering, Particle simulation
- Github, Jira, Jenkins, RenderDoc, Confluence
- Agile

Programmeur Graphique, Wild Sheep Studio

04/2022 – 09/2022 | Montpellier, France

Stage de fin d'études avec pour objectif la recherche et le développement d'une technique d'ombrage optimisée et qualitative.

- **C++, Vulkan**
- Screen space contact shadows

PROJETS

Moteur Vulkan 

Création de mon propre moteur de rendu 3D

- **C++, Vulkan**

Gravital, Jeu vidéo 

Développement du design, des outils et du gameplay

- **C#, Unity**

Maillage et géométrie algorithmique, Projet universitaire

Génération, modélisation et modification de maillages 3D

- **C++, Qt**

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux vidéo, Tennis, Volley-ball