

Axel BORN

08/05/1998

axelvborn@gmail.com

06 XX XX XX XX

Programmeur Gameplay

Portfolio : <https://axelvborn.github.io/>

Compétences :

Langages :

C#, Java, C/C++, Python

Moteur de jeu :

Unity3D

Technologies :

Git

SQL / Bases de données

Json, XML

API REST

HTML/CSS

Architecture logicielle :

UML

Design Patterns

Gestion de projet :

Méthodes agiles

Kanban (Trello, Hack'n'plan)

Langues :

Anglais – Professionnel

Allemand – Bases

Centres d'intérêt :

Jeux vidéo

(Action, Gestion, Puzzle)

Animation Japonaise

(Action, Aventure, Sci-fi)

Cyclisme sur route

Formation :

2020-2021 : Master 1 Informatique, Interaction Homme-Machine

Université Paul Sabatier, Toulouse

2019-2020 : Licence Informatique

Université Paul Sabatier, Toulouse

2018-2019 : 1ère année Ingénieur Informatique en Médias Numériques

CNAM-ENJMIN, Angoulême

2016-2018 : DUT Informatique

Université Paul Sabatier, Toulouse

2016 : Bac S-SI (Sciences de l'ingénieur)

Lycée Jean-Pierre Vernant, Pins-Justaret

Expérience professionnelle :

05/2021 – Aujourd'hui : Vacataire au Vaccinodrome de Toulouse

- Support informatique, secrétariat, gestion de flux de personnes, etc...

11/2018 – 02/2019 : Développeur Unity (alternance), Arkazur Studio

- Développement d'un jeu de cartes, non sorti.

Autres expériences :

2017 – Aujourd'hui : Développement de jeux vidéos

- Participation à plusieurs Game Jams (4x Ludum Dare, 3x Global Game Jam, etc....) en équipe ou en solo.
- Développement d'un éditeur de niveaux 3d en jeu avec Unity.

2018 – Aujourd'hui : Membre du Toulouse Game Dev

- Depuis Octobre 2020, membre du conseil d'administration, en charge des étudiants.
- Organisation de la Global Game Jam 2021
- Participation à des conférences, meetups, ateliers, etc...