



Compétences informatiques

Langages	Python (Pygame, Django), C, C++ (SFML), Java, SQL (PostgreSQL, MySQL, Oracle)
Réseau	HTML5, CSS3, JavaScript (NodeJS, VueJS, Nuxt), TypeScript
Spécification	UML, MVC, EAP, Agile, Scrum, TDD, CI/CD
Logiciels	LibreOffice, Word, Excel, Powerpoint, Slack, Zoom, Odoo, Wordpress
Code & IDE	Git, Github, VSCode, Vim, IntelliJ, Android Studio
Moteurs	Godot, Unity, GameMaker, Superpowers

Formation

Cycle d'ingénieur informatique à Polytech Nantes (44)	2019 – 2022
DUT informatique, IUT de Nantes (44)	2019
BAC S mention TB, Lycée Léonard de Vinci, Montaigu (85)	2017





Langues étrangères

Anglais C1 / Fluide, score TOEIC 985

Allemand A2 / Lecture de textes courts

Expérience professionnelle

Portfolio vidéoludique : voir en seconde page

-  **Stage puis alternance en développement fullstack chez WeWiink** Nantes Mai 21 – Août 22
 - Développement d'une plateforme de programmes ambassadeurs (mise en relation entre des marques et leur communauté, récompenses en échange de partages sur réseaux sociaux)
 - Participation au design, process agiles, mise en place de tests front-end avec Cypress
-  **Stage de 3 mois chez Algo Data** Nantes Avril – Juillet 2019
 - Réécriture du framework et refonte d'interface graphique d'un progiciel en langage 4D
 - Évolution des modules de relation client, gestion d'activité, gestion commerciale
 - Tests et feedback auprès d'utilisateurs habitués et néophytes
-  **Programmation d'un simulateur de machine ENIGMA** IUT de Nantes 2018 – 2019
 - Élaboration formelle d'un projet sur la cryptographie et la cryptanalyse de la Seconde Guerre Mondiale sur six mois avec 4 autres étudiants
 - Documentation, spécification, codage et test d'un simulateur d'ENIGMA
-  **Dessinateur de BD du journal du lycée** Lycée Léonard de Vinci, Montaigu (85) 2015 – 2017
 - Conception de 5 bandes dessinées en pixel-art à l'aide de Paint.NET et Aseprite
 - Test de différentes qualités de papier, palettes, styles et humour

Centres d'intérêt

Pixel-art, dessin, piano (4 ans, seul et en groupe de musique), vélo, logiciel libre/open-source

Ace of Rope

En octobre 2020, j'ai créé un jeu d'action western où on incarne un mystérieux criminel qui peut contrôler la corde autour de son cou.

La première version a été faite en 2 jours pour la Ludum Dare 47, dont le thème était « Stuck in a loop ». Ace of Rope a fini 5^e sur 800 participants, puis a fait l'objet d'une sortie commerciale !

Disponible sur <https://cagibi.itch.io/ace-of-rope>



PRED VR

J'ai participé au développement en 6 mois d'un environnement VR pour des études psychomotrices, dans le cadre d'un projet R&D de mes études.

Avec un autre étudiant, j'ai conçu des scénarios de manipulations d'objets virtuels sur Unity pour une équipe de recherche au LS2N à Nantes.

Cela a donné un framework complet et documenté pour casque Meta Quest 2, avec journalisation des trajectoires pour de futures analyses.

	A	B	C	D
1	AppTime	EventType	Object	
2	2,366324	start	Scene2	
3	13,21359	grab	Fork	
4	14,05907	release	Fork	
5	15,9231	grab	Spoon	
6	16,54601	release	Spoon	
7	17,20198	grab	Plate	
8	17,96727	release	Plate	



<https://cagibi.itch.io>

