

Actuellement à la recherche d'un mi-temps dans le domaine du développement de jeux vidéo de Septembre 2013 à Avril 2014.

FORMATION

Mars 2012 à aujourd'hui

Etudiant à EPITECH, l'école de l'innovation et de l'expertise informatique.

2009

DEUG de philosophie à Paris IV Sorbonne.

2006

Baccalauréat ES au lycée Racine, Paris 8^e.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Membre fondateur d'ActiveFab, studio de développement Web – *du 09/2010 au 01/2013*

- Gestion de l'entreprise (SARL)
- Rédaction de propositions commerciales, devis, factures.
- Travail en équipe (2 associés) et collaboration avec d'autre corps de métier (graphistes, commerciaux, photographes ...).
- Développement de sites internet promotionnels (films, agence d'architecture, ...)
- Intervention sur des plateformes existantes.
- Conseiller en stratégie web auprès du Planning Familial et responsable de la rédaction du cahier des charges de leur nouvel intranet et site internet.
- Interventions techniques auprès d'organisations politiques ou associations tels que la participation au développement du site internet de campagne de Martine Aubry lors des primaires socialistes de 2011.

Développeur Web freelance – *2008 / 2010*

- Formation aux outils et techniques de développement web (HTML, CSS, JavaScript, PHP, CMS Drupal, ...).
- Apprentissage des logiciels de traitement d'image tels que Photoshop et Illustrator.

PROJETS

Principaux projets Epitech – *2012 / 2013*

- Snake en C++ utilisant différentes bibliothèques graphiques (note : 19 / 20).
- Clone du jeu Bomberman en C++ et OpenGL (note : 26.5 / 20).
- Plusieurs développements UNIX en C : recode d'un Shell complet, des commandes et fonctions « ls », « printf », « malloc » ainsi que d'un client et serveur IRC.
- Moteur de raycasting en C utilisé pour le rendu de jeu de type Wolfenstein 3D.

Moteur graphique 3D – *en cours*

- Développement d'un moteur graphique 3D en partenariat avec AMD.
- OpenGL, OpenCL, C++.
- Implémentation d'effets graphiques (HDR, motion blur), simulations physiques et éclairage (tile-based forward rendering ou deferred shading).
- Travail en équipe.

2D Game Experiments – *en cours*

- Exploration de différentes approches architecturales dans le développement de jeux vidéo 2D à travers la réalisation d'un clone du jeu *Binding of Isaac*.
- C++, OpenGL
- Entity component system, data oriented programming, ...

Summer camp de l'Epitech Game Dev Lab – *Juillet 2013*

- Participation, après sélection, au Summer Camp du laboratoire de développement de jeu vidéo d'Epitech.
- Développement d'un casse brique 3d (*Unity*).
- Réalisation d'un jeu de course spatial pour *Oculus Rift* (*Unity*).
- Prototype de FPS, utilisant l'*Oculus Rift* comme système de visée.

Coursera – *2012 / 2013*

- Participation à plusieurs cours dispensés sur Coursera.org.
- Introduction à la programmation en Python de l'université de Toronto.
- Cours d'optimisation combinatoire de l'université de Melbourne.
- Leçons d'algorithmie de l'université de Princeton.

Game Jam et concours – *2012 / 2013*

- Développement d'un mini-jeu de type runner 2D en HTML/JavaScript à l'occasion du concours CodeYourJob organisé par BeMyApp.
- Contribution à la Charity Game Jam de Décembre 2012 avec un mini-jeu en HTML5 / JavaScript.
- Réalisation d'une application Android et d'un site internet permettant de capturer et de partager rapidement des vidéos de très courtes durées lors du week-end BeMyApp en partenariat avec DailyMotion.

Mini-jeux HTML5 JavaScript – *2010 / 2012*

- Développement de plusieurs mini-jeux et expériences en HTML5 / JavaScript.
- Implémentation d'une petite bibliothèque CoffeeScript facilitant le développement de jeux 2D en HTML5.

COMPETENCES

C, C++ : Développement de jeux vidéo, Infographie, System Unix.

Git, Unix, Shell.

JavaScript, CoffeeScript, HTML5 / CSS3, JQuery, Node.js.

Notions de Ruby et de Python.

LANGUES

Français : langue maternelle.

Anglais : courant (850 au TOEIC).

Espagnol : intermédiaire.

LOISIRS ET INTERETS

Développement de jeux vidéo

Philosophie

Arduino

Randonnée, pêche, escalade