



SAIAH MAHDI

Adresse : 75 Quater Rue de Villiers,
Neuilly Sur Seine

Numéro : +33 7 61 58 90 86

Mail: mahdisaiahparis@gmail.com

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

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/mahdi-saiah>

PROFIL PROFESSIONNEL

Actuellement étudiant en L3 Études Visuelles, Médias et Arts Numériques à l'Université Gustave Eiffel, je candidate dans le domaine de la Création numérique pour approfondir mes compétences en 3D et développement de jeux vidéo. Passionné par la modélisation 3D, j'explore ces univers à travers des projets personnels en utilisant Unity, Unreal Engine, Blender et le Meta Quest pour des expériences en réalité virtuelle. Mon intérêt pour la conception de mondes interactifs et immersifs me pousse à m'investir pleinement dans des créations ambitieuses, en lien avec ce domaine.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Designer 3D - BNP PARIBAS REAL ESTATE (Stage - 5 mois) 14 Avril 2025 - 30 Septembre 2025

- Réalisation de modélisations 3D optimisées pour des rendus de haute qualité.
- Développement de jeux vidéo avec une optimisation des performances et du gameplay.
- Création d'environnements 3D immersifs pour une meilleure expérience utilisateur.
- Intégration de technologies de réalité virtuelle pour des interactions avancées.
- Optimisation des pipelines de production 3D afin de réduire les délais de création.

Designer 3D - Atelier Daniela Zuniga (Stage - 2 mois) 18 Mars 2024 - 17 Mai 2024

- Conception d'un univers 3D à partir de données issues d'un scanner médical.
- Modélisation des structures scientifiques internes du cerveau avec précision.
- Utilisation de l'animation 3D pour représenter fidèlement les éléments anatomiques.
- Exploitation du scanner médical comme référence pour garantir l'exactitude des modèles.

Création d'un Jeu video version PC + VR 2025

- Création d'un jeu PC et VR immersif et interactif sur le thème de l'Anthropocène.
- Animation d'un personnage 3D entièrement codé en C# de A à Z.
- Développement d'environnements dynamiques illustrant la pollution, avec des nuages en mouvement et des arbres affaiblis.
- Programmation de scripts pour les contrôleurs de voiture et d'avion, intégrant des modèles 3D réalisés sur Blender et une physique réaliste.
- Mise en avant des impacts environnementaux de l'aviation à travers une expérience interactive.

Assistant réalisateur d'un documentaire / montage "WASSLA" 2023

- Préparation et planification des projets pour une organisation optimale.
- Coordination des tournages afin d'assurer une exécution fluide.
- Direction des répétitions pour optimiser la performance des intervenants.
- Gestion des contraintes techniques afin de garantir le bon déroulement de chaque étape.

Réalisation et montage d'un court métrage "DÉCONNEXION" 2023

- Création du storyboard pour structurer la narration visuelle.
 - Réalisation et montage pour donner vie au projet avec une mise en scène dynamique.
 - Étalonnage afin d'optimiser l'harmonie visuelle et l'ambiance du projet.
 - Modélisation et animation 3D d'un métro pour un rendu immersif.
 - Application d'un texturing détaillé sur Substance 3D pour un réalisme accru.
-

FORMATION

Licence 3 Études Visuelles, Médias et Arts Numériques (3ème année)

2024 - 2025

Université Gustave Eiffel

- Développement de jeux vidéo et programmation C# / C++ – Programmation de mécaniques de jeu et optimisation des performances.
- Modélisation 3D – Création et animation d'objets et environnements en trois dimensions.
- Interactivité – Conception d'expériences interactives et interfaces graphiques.

Licence 2 Cinéma et Audiovisuel (2ème année)

2023 - 2024

Université Paris VIII

- Pratique de la réalisation – Exercices de mise en scène et d'écriture de scénario pour développer une approche narrative.
- Techniques audiovisuelles – Exploration des méthodes de programmation, diffusion et conservation des films.
- Métiers et filières – Étude des pratiques professionnelles du secteur audiovisuel à travers une approche théorique et concrète.

Licence Cinéma et Audiovisuel (1ère année)

2022 - 2023

Université Paul Valéry Montpellier III

- Histoire et esthétique – Acquisition de connaissances théoriques en histoire, esthétique et socioéconomie du cinéma et de l'audiovisuel.
- Techniques audiovisuelles – Apprentissage des bases de la production, de la réalisation et de la diffusion.
- Créativité et innovation – Développement d'une approche artistique originale à travers la pratique.
- Analyse critique – Renforcement des capacités de réflexion et d'évaluation des œuvres audiovisuelles.
- Expression et communication – Maîtrise de l'écrit et de l'oral pour une transmission efficace des idées.

Baccalauréat mention Mathématiques

2021 - 2022

Mention Assez Bien.

BÉNÉVOLAT

Bénévole – Croissant Rouge Tunisien

2019 - 2022

- Participation aux actions humanitaires, y compris l'aide d'urgence.
- Distribution de denrées alimentaires, de fournitures médicales.
- Organisation et animation de campagnes de sensibilisation sur la santé et la sécurité.
- Assistance en premiers secours.

ADDITIONAL INFORMATION

- **Compétences:** Blender, Unity, C#, Unreal Engine, C++, Substance Painter, Premiere Pro.
- **Langues:** Français (*bilingue*), Anglais (C1), Arabe (*bilingue*), Espagnol (A2).
- **Loisirs:** Tennis, Cinéma, Voyage.