

Malek Jomni

Ingénieur Logiciel | Développeur Jeux & XR | Développeur Unity

📍 Pau, Nouvelle-Aquitaine, France ✉ malekiomni95@gmail.com ☎ +33 07 45 99 48 31 [in LinkedIn](#) [🌐 Portfolio](#)

PROFIL

Ingénieur logiciel spécialisé dans le développement d'applications mobiles, PC et immersives avec Unity 3D. Capacité avérée à concevoir et prototyper des systèmes de jeu complets : gameplay, interfaces, intégration SDK et outils d'analyse, dans des environnements agiles et itératifs. Compétences solides en optimisation des performances, en architecture modulaire et en technologies XR (AR/VR/MR). Expérience dans des projets à visée ludique et industrielle, avec un code propre, évolutif et maintenable.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur de Jeux Indépendant

Voodoo - Télétravail

JAN 2025 - PRÉSENT

- Conception et présentation de concepts de jeux mobiles via des Game Design Documents (GDD) détaillés
- Développement d'un prototype complet intégrant gameplay, tutoriel et mode infini
- Mise en place de systèmes de progression : amélioration d'unités, fusion, arbre de compétences
- Gestion du cycle complet de production : idéation, développement, publication sur le store, tests
- Collaboration avec les équipes publishing pour améliorer les performances produit
- Premier prototype publié en test : [[HexGuard – Google Play](#)]

Stagiaire Développeur Vision par Ordinateur & XR

CESI (Lineact) - France - Pau

JUNE 2024 - DEC 2024

- Développement d'un système de pose estimation en temps réel pour la détection d'objets
- Conception et implémentation d'un pipeline de détection d'objets avec OpenCV et Python
- Mise en place d'une architecture de streaming vidéo en temps réel via WebRTC et sockets
- Création d'outils de monitoring et de journalisation pour la collecte de données et l'analyse des performances
- Optimisation des performances en affinant la gestion des ressources et la modularité du système

Stagiaire Développeur Unity

Sartex (Denim House) - Tunis - Ksar Hellal

JUNE 2023 - JULY 2023

- Implémentation d'un Full Body VR Rig avec Inverse Kinematics et Animation Rigging
- Optimisation des performances (LODGroups, batching, occlusion culling), +60% FPS
- Utilisation de ProBuilder pour concevoir des niveaux fluides et guidés pour les joueurs
- Coordination avec les designers pour des modèles "Game-Ready", réduisant l'intégration de 20 %

Stagiaire Développeur MERN Stack

ESPRIT - Tunis - El Ghazela

JULY 2022 - SEPT 2022

- Développement d'un composant PDF pour le traitement des documents
- Conception d'une interface pour les calendriers avec FullCalendar et React
- Intégration de l'API Mailgun avec Node.js et Express pour la livraison des emails

Stagiaire Développeur Jeux Mobiles

MRCUS STUDIO - Tunis - Marsa

JUIL 2021 - AUG 2021

- Conception d'un contrôleur de véhicule pour un jeu mobile Unity
- Création de modules de canon attachables pour une personnalisation stratégique
- Implémentation de mécaniques de jeu : tir de canon, boosters et éléments destructibles

FORMATION

Diplôme d'ingénieur – Informatique, spécialisation GamiX (Gaming et Expérience Immersive)

ESPRIT - École Privée d'Ingénierie et de Technologie | Tunisia - 2019 - 2024

PROJETS UNIVERSITAIRES

TimeSwing: VR Sports Game - 2023

- Développement d'un jeu de baseball VR basé sur la physique sous Unity & XR Toolkit
- Implémentation d'un système de score, d'un lobby multijoueur (Node.js) et optimisation des collisions

Greed Island: Multiplayer Mobile Action Game - 2023

- Conception de mécaniques de combat en temps réel et d'un système RPG coopératif sous Unity
- Intégration de fonctionnalités multijoueurs avec Mirror et Unity Gaming Services

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages : C#, C++, C, Java, Python, JavaScript, Dart

Développement de jeux : Unity 3D, Unreal Engine, Jeux mobiles (iOS/Android), Réseau multijoueur (Mirror, Photon), XR (AR Foundation, MRTK, OpenXR), Animation, Comportements IA, GameAnalytics, Addressables

Ingénierie logicielle : POO, principes SOLID, Design Patterns (MVC, ECS), RESTful APIs, .NET, Spring Boot, Node.js, Qt, Flutter

DevOps & Outils : Git (GitHub, GitLab), Plastic SCM, Jenkins, CI/CD, Méthodologies Agile (Scrum)

Autres : Vision par ordinateur (OpenCV), Machine Learning (bases), Optimisation des performances, Systèmes de journalisation & monitoring

LANGUES

Anglais : Avancé, **Français :** Intermédiaire supérieur, **Arabe :** Langue maternelle