

Malek Jomni

📍 Pau, Nouvelle-Aquitaine, France ✉ malekiomni95@gmail.com ☎ +33 07 45 99 48 31 🌐 in/malek-jomni-a72283241 🌐 malekiomni.github.io

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur de Jeux Indépendant | Voodoo | Télétravail

JAN 2025 - PRÉSENT

- Développement de prototypes de jeux mobiles via le programme Voodoo Academy
- Conception et rédaction de Game Design Documents (GDD) détaillés
- Développement complet des systèmes de jeu, UI et structures de données sous Unity
- Gestion du cycle de développement, de l'idéation à la soumission pour tests de publication

Stagiaire Développeur Vision par Ordinateur & XR | CESI (Lineact) | Pau, France

JUIN 2024 À DEC 2024

- Développement d'un système de pose estimation en temps réel pour la détection d'objets et l'interaction augmentée
- 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

JUIN 2023 À JUIL 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 guidées 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

JUIL 2022 À 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 À AOÛT 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 en Informatique, spécialisation GamiX (Gaming et Expérience Immersive)

École supérieure privée d'ingénierie et de technologie (Esprit), Tunisia - 2019 À 2024

PROJETS UNIVERSITAIRES

TimeSwing : Jeu sportif en réalité virtuelle - 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 : Jeu d'action Mobile Multijoueur - 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 de programmation : C#, C, C++, JavaScript, Java, Python, Dart

Connaissance du secteur : Programming, Game Design, Level Design, Multijoueur, VR/AR/MR (ARFoundation, ARCore, XR Interaction Toolkit, Mixed Reality Toolkit), DevOps, Optimisation des performances, Computer Vision (OpenCV), Machine Learning.

Moteurs de jeu : Unity 3D, Unreal Engine

Frameworks : Spring Boot, Symfony, ASP.NET, Node JS, Qt, Flutter

Gestion de base de données : MySQL, MongoDB

Contrôle de version et outils : Git (GitHub, GitLab), Plastic SCM