

Kévin GARCIA

(informations privées retirées du CV publique)

Développeur Logiciel

(Bilingue Anglais)

Profil

Formé en autodidacte depuis 2009 par passion pour la programmation informatique, j'ai eu recours en 2017 à une formation rapide pour obtenir le titre de développeur logiciel.

Jusqu'à 2023, mon expérience est resté du domaine de l'indépendant, à produire différents outils, applications, jeux VR et non-VR pour des communautés de « Modding », avant de prendre un poste d'agent polyvalent dans une agence de communication, où mon rôle principal a été concepteur et développeur logiciel / Web.

Je suis touche à tout dans le domaine du développement, de la création d'outils de production, jusqu'à la réalisation de démos technique appliquée à un jeu vidéo.

Passionné et éternellement en quête de technologies novatrices et de prouesses techniques, l'envie de travailler dans le domaine de la réalisation technique d'applications ludiques est une grande motivation au quotidien.

Depuis quelques années, je me développe principalement au C# et au logiciel Unity pour des logiciels et jeux (VR et non VR) et autres applications comme la réalisation de matériel sous Arduino.

Expériences Professionnelles

Agent Polyvalent chez PROPULSE (2023-2024)

- Conception d'outils de gestions internes. (employés, formations, véhicules, etc...)
- Réalisation de ces outils dans un environnement déjà en place.
- Réalisation de fonctionnalités Wordpress sous forme de Plugins pour des clients externes.
- Transport pour missions internes.
- Édition de divers livrets pour des clients.
- Montage et réalisation vidéo.

Stage développeur Web/Logiciel (2017-2018)

- Conception d'outil interne de connexion à deux facteurs lié à Wordpress.
- Réalisation de fonctionnalités Wordpress sous forme de Plugins.

Activités et domaines de compétences

- De la conceptualisation à la réalisations d'applications.
- Conceptualisation objet et graphique (MERISE, Mockups, UML, etc...)
- Réalisation d'applications lourdes (C# essentiellement)
- Maîtrise complète d'Unity pour le développement de logiciels, jeux VR, jeux non-VR
- Maîtrise relativement aisée d'Unreal Engine 5 et du langage C++
- Maîtrise du langage C exploité dans son dérivé « Arduino »
- Réalisation de clients Web (HTML, CSS, MySql, très bonne maîtrise en PHP (POO))
- Exploitation de divers Framework (Grand intérêt envers Symfony2)

- Connaissance de l'architecture de base de données MySql (Contraintes, Déclencheurs, Tables Relationnels, etc...)
- Compréhension des langages Assembleurs

Études et diplômes

2017 Développeur Logiciel Niveau III

Langues

Français
Anglais