



# Stéfan OUMANSOUR

## Développeur

Lyon, France  
+33 6 95 64 26 91  
[oumansour.stefan@gmail.com](mailto:oumansour.stefan@gmail.com)

**GitHub** <https://github.com/ostef>  
**Portfolio** <https://ostef.github.io>  
**LinkedIn** [@oumansour-stefan](https://www.linkedin.com/in/oumansour-stefan)

---

Je suis un développeur passionné et rigoureux actuellement en recherche d'une alternance pour Janvier ou Avril 2026. J'ai travaillé sur beaucoup de projets différents, notamment en rapport avec les jeux vidéos, les langages de programmation et le développement web. Je suis quelqu'un d'autonome, d'enthousiaste et de curieux, qui aime apprendre de nouvelles choses et travailler sur des projets complexes en équipe. J'aime concevoir des logiciels performants, intuitifs et satisfaisants à utiliser, tout en ayant en tête la qualité du code.

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### Développeur de moteur de jeu vidéo, Fomenko

*Mars 2024 – Juillet 2025*

Développement d'un moteur de jeu vidéo, moteur de rendu et éditeur en C++, OpenGL et Metal chez Fomenko. Implémentation de shadow maps en cascade, SSAO, système de matériaux, API d'abstraction graphique, framework d'UI, outils divers pour artistes.

### Logiciel de visualisation d'animation 3D

*Mai 2022*

Développement d'un logiciel de démo avec OpenGL pour le langage de programmation Jai. Ce logiciel est fourni avec le compilateur Jai, qui est un langage pensé pour le jeu vidéo développé par Jonathan Blow, le créateur des jeux vidéos The Witness et Braid.

## PROJETS

### Vk-Engine, moteur de jeu

*2024 - présent*

Moteur de jeu avec un moteur de rendu en Vulkan, un système d'entités, un système d'assets et un éditeur.

### Langage de programmation

*2024 - présent*

Développement d'un langage de programmation complet.

### Gizmo

*2024*

Librairie d'édition de transformations 3D.

### Jeu de pong en ligne

*2023*

Projet de groupe (école 42). Implémentation d'un jeu pong et d'un chat en ligne avec VueJS, websocket et NestJS en Typescript.

### Cubed

*2023*

Recréation du jeu vidéo Minecraft en Jai avec OpenGL. Projet dans lequel j'ai implémenté une génération de terrain basée sur le même fonctionnement que le jeu original, et divers outils avec la librairie ImGui.

## FORMATION

### École 42 Lyon, France

*2021 - 2026*

Expert en architecture informatique

### Lycée Colbert, Tourcoing, France

*2018 - 2020*

Bac S option Sciences de l'Ingénieur

## COMPÉTENCES

C++, C#, C, x86 Assembly, Python, Typescript, Javascript

Vulkan, DirectX 11/12, OpenGL, Metal, Unity, Unreal, Git

Français, Anglais