



Stéfan OUMANSOUR

Développeur

Lyon, France
+33 6 95 64 26 91
oumansour.stefan@gmail.com

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

Je suis un développeur passionné et rigoureux qui travaille 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, Braid et Order of the Sinking Star.

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 C++ 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 - présent

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