

# Stéfan OUMANSOUR

Développeur

Lyon, France  
+33 6 95 64 26 91

[oumansour.stefan@gmail.com](mailto:oumansour.stefan@gmail.com)

Je suis un développeur passionné et méticuleux de 23 ans. J'ai travaillé sur différents projets, principalement en rapport avec les jeux vidéos, le dernier en date étant un moteur de jeu en Vulkan. Je suis quelqu'un d'enthousiaste et de curieux, qui aime apprendre de nouvelles choses et travailler sur des projets intéressants avec des gens intéressants.

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

**Développeur de jeu vidéo, Fomenko** Mars 2024 – Juillet 2025  
Développement d'un jeu vidéo, moteur de rendu et éditeur en Jai, OpenGL et Metal chez Fomenko. Implémentation de shadow maps en cascade, SSAO, système de matériaux, API d'abstraction graphique, framework d'UI, outils de développement 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** 2024 - présent  
Moteur de jeu en Jai et Vulkan. J'ai initialement commencé à travailler sur ce projet début 2024. Depuis je l'ai réécrit pour utiliser l'API graphique Vulkan, et ai retravaillé les différentes parties du moteur comme le moteur de rendu, le système d'entités, le système d'assets et l'éditeur. Je compte prochainement travailler sur les animations et le moteur physique.

**Gizmo** 2024  
Librairie d'édition de transformations 3D.

**ft\_transcendance** 2023  
Projet de groupe (école 42). Implémentation d'un jeu pong et d'un chat en ligne avec VueJS et NestJS en Typescript.

**Cubed** 2023  
Recréation du jeu vidéo Minecraft en Jai avec OpenGL. Projet non fini dans lequel j'ai implémenté une génération de terrain basée sur le même fonctionnement du jeu original, et divers outils avec la librairie ImGui.

**Linalg** 2022  
Librairie d'algèbre linéaire pour le jeu vidéo.

## FORMATION

**École 42 Lyon, France** 2021 - 2026  
Expert en architecture informatique  
**Lycée Colbert, Tourcoing, France** 2018 - 2020  
Bac S option Sciences de l'Ingénieur mention très bien

## COMPÉTENCES

C++, C#, C, Jai, Assembleur, Python, Typescript, Javascript  
Vulkan, DirectX 12, DirectX 11, OpenGL, Metal, Unity, Unreal, Git  
Français, Anglais

## LIENS

**GitHub** <https://github.com/ostef>  
**Portfolio** <https://ostef.github.io/>  
**Linkedin** <https://www.linkedin.com/in/stefan-oumansour/>