

Stéfan OUMANSOUR

Développeur de jeu vidéo

Lyon, France

+33 6 95 64 26 91

oumansour.stefan@gmail.com

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

Vox

2025

Moteur de rendu de voxel et génération procédurale en C++, OpenGL et Metal. Projet en cours dans lequel je compte implémenter diverses techniques de rendu avancées en plus de la génération procédurale.

Gizmo

2024

Librairie d'édition de transformations 3D.

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, Assembleur, Python, Typescript, Javascript

Unity, Unreal, OpenGL, Metal, DirectX 12, Git

Français, Anglais

LIENS

GitHub <https://github.com/ostef>

Portfolio <https://ostef.github.io/>

LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/stefan-oumansour/>