

MALEK KLIBI



CONTACT

+216-93-015-239
malekklibi5@gmail.com
Tunis, Tunisie
Github : github.com/Malekklibi1
LinkedIn : Malek Klibi

FORMATION

- LICENCE EN INFORMATIQUE
MULTIMÉDIA – SPÉCIALISATION
JEUX VIDÉO
2023 - 2026
ISAMM – Université de la
Manouba
- BACCALAURÉAT INFORMATIQUE
2022
École Privée Asdrubal

COMPÉTENCES

- Développement de jeux vidéo
- Intelligence Artificielle (IA)
- Réalité Virtuelle (VR)
- Réalité Augmentée (AR)
- Animation 3D et rigging
- Game Art
- Développement web
- Scripting Gameplay
- Git / gestion de projet

LANGUES

- Français
- Anglais
- Arabe

PROFIL

Développeur jeux vidéo avec une forte orientation gameplay et production interactive. Expérience en prototypage rapide, conception de mécaniques, intelligence artificielle, et interfaces utilisateur. Capable de travailler en autonomie ou en équipe sur des projets complets, du concept à la version jouable. Sérieux, structuré et attentif à la qualité du rendu final.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

STAGIAIRE DÉVELOPPEMENT DE JEUX – GAME STUDIO (PROTOTYPE UNITY)

2023

- Participation à la pré-production et au prototypage d'un jeu mobile 3D
- Programmation C# dans Unity :
 1. Système d'inventaire avec drag & drop et sauvegarde
 2. Dialogue interactif avec choix de réponse
 3. Animation d'avatar avec Animator Controller et transitions blend
- Intégration de cinématiques courtes, effets visuels et contrôleur de caméra
- Tests utilisateurs internes, itérations basées sur retours QA
- Travail en collaboration avec des artistes 3D et des sound designers

DÉVELOPPEUR WEB – ARENA.GG (PROJET PERSONNEL)

2024

- Reproduction front-end d'un site e-sport à partir d'une maquette Figma
- Architecture responsive en HTML5, CSS3, JavaScript natif et React.js
- Conception d'une interface utilisateur complète : pages de tournois, connexion, profil joueur, dashboard
- Intégration d'animations CSS, gestion des états React, et routing multi-pages
- Optimisation des performances et accessibilité (lighthouse + responsive testing)

ENVIRONNEMENTS & LOGICIELS

Langages & Scripting

- Python
- C++
- C#
- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- Shader Graph (Unity)
- Blueprints (Unreal Engine)

Engines & Développement Jeux

- Unity
- Unreal Engine
- NavMesh / Pathfinding
- IA
- Gameplay programming
- UI/UX Game Interface
- Physics / Animation Events
- Système d'inventaire, Quêtes, Sauvegarde

Modélisation & Animation 3D

- Autodesk Maya
- Autodesk 3ds Max
- ZBrush
- Rigging & Skinning
- Animation 3D
- Baking textures / UV Mapping

Effets Visuels & Vidéo

- After Effects
- Particles System (Unity/Unreal)
- Timeline / Cinemachine
- Shader Graph
- Post-processing

Développement Web & UI

- React.js
- Vite.js
- TailwindCSS
- Responsive Design
- Figma
- UI prototyping
- Web optimization (Lighthouse, mobile-first)

Versioning & Outils Dev

- Git / GitHub / GitLab
- Unity Collaborate
- Visual Studio / VS Code

Technologies Immersives

- Réalité Virtuelle (VR)
- Réalité Augmentée (AR)
- Interaction VR (Oculus, SteamVR)

DÉVELOPPEUR UNITY – THE LAST HARVEST (PROJET ÉTUDIANT)

2025

- Création d'un jeu de simulation de survie avec cycle de saisons, météo dynamique, et compte à rebours hivernal
- Système de gestion des ressources (bois, nourriture, eau) avec consommation et production en temps réel
- Conception d'IA pour PNJ villageois selon trois modèles :
 1. FSM : comportement de routine quotidienne
 2. Behavior Tree : gestion de priorités contextuelles
 3. Utility System : choix dynamique selon besoins (faim, froid, travail)
- Génération procédurale d'objets (déchets, ressources) sur terrain avec détection NavMesh
- Intégration du terrain, pathfinding, interactions environnementales et équilibrage gameplay
- Organisation en équipe avec GitHub, sprints hebdomadaires et Unity version control

PROJETS ACADÉMIQUES

THE LAST HARVEST | UNITY & C# | 2025

- Jeu de survie 3D développé sous Unity
- Gestion dynamique du climat, IA complexe, système de ressources, interaction PNJ
- Terrain avec NavMesh, système de quêtes et inventaire

ARENAGG | HTML & CSS & JAVASCRIPT & REACT.JS |

2024

- Développement complet du front-end d'un site e-sport en utilisant React.js
- Création d'une interface utilisateur responsive à partir d'une maquette Figma
- Utilisation de HTML5, CSS3, JavaScript et React Router
- Mise en place de composants dynamiques, gestion d'état et navigation multi-pages
- Intégration d'animations CSS, responsive design mobile, optimisation UI/UX

SIMULATION D'AGENTS IA ÉCOLOGIQUES | UNITY & C# |

2025

- Développement d'une simulation avec 3 PNJ autonomes, chacun doté d'une architecture d'IA distincte.
- Implémentation d'une Machine à États Finis (FSM) pour la collecte, d'un Arbre de Comportement pour l'interaction environnementale (soin, dangers) et d'une IA à base d'Utilité pour la prise de décision dynamique (planter, nettoyer).
- Intégration de la navigation via Unity NavMesh et gestion des animations avec l'Animator Controller.
- Compétences : IA de Jeu (FSM, Behaviour Trees, Utility AI), C#, Unity, NavMesh.