

Développeur de Logiciels 3D

Projets Académiques

- De mars 2023 à juin 2023 • Moteur de jeu
[Développement d'un moteur de jeu similaire en fonctionnalité à Unity.](#)
- Décembre 2022 • Jeu de type "Orc Must Die" sur la Switch
[Utilisation d'Unreal Engine, C++, et du Devkit Nintendo Switch.](#)
- D'avril 2022 à mai 2022 • Moteur OpenGL
[Recherche Technique et Apprentissage Mathématique.](#)
- Décembre 2021 • Jeu de type "Tower Defense" en 2D
[Développement en C++ d'un jeu de défense de tour sur Raylib dans un environnement Linux.](#)

Expériences professionnelles

- De juin 2023 à juillet 2023 • Développeur Stagiaire
Idea Agencement Flash Le Puy-en-Velay
Mise en œuvre de techniques de rendu 3D et de réflexions SSR.
- D'avril 2021 à juin 2021 • Développeur Stagiaire
Nowengo Paris 19ème
Automatisation de systèmes de stockage en développement Apex.
- De juillet 2019 à août 2020 • Agent de télésurveillance et service clientèle
Schindler Vélizy
Gestion de la clientèle, réponse aux urgences, et planification des tâches et des interventions des techniciens.

Diplômes et Formations

- Depuis 2022 • Bachelor en Programmation de Jeux Vidéo
Isart Digital Paris 11ème
- De 2018 à 2021 • DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet
Université Gustave Eiffel Meaux

Langues

Français

Anglais

› TOEIC : 930/990

Atouts

Logiciels/Bibliothèques

Unity, Unreal Engine, OpenGL
Centres d'Intérêt

Mathématiques

Vecteurs, Matrices, Quaternions,
Collisions, Raycasting, Nombres
Complexes

Langages de Programmation

C, C++, C#, Java, Python, Pascal,
etc...

Centres d'intérêt

Montage Son/Image/Vidéo

Impression 3D

Basketball

Cyclisme