

Développeur logiciel — Unity, .NET & Web

01 PROFIL

Développeur Unity devenu développeur polyvalent : gameplay, multijoueur, génération procédurale et optimisation, mais aussi outils, API et applications web. J'aime concevoir des systèmes complets, du moteur jusqu'à la distribution. J'utilise l'IA au quotidien comme binôme de développement, en gardant la main sur la conception, les choix techniques et la validation par la mesure.

02 EXPÉRIENCE

The Good Drive · Développeur Unity & Full-stack

juin 2022 → aujourd'hui · Paris

Simulateurs de conduite pour les auto-écoles.

- **Simulateur** : génération procédurale 3D (routes, bâtiments), shaders, gameplay et optimisation sous Unity.
- **Launcher et updater par chunks** (principe de Steam) : client .NET, application web de publication, API de distribution.
- **API et applications web** pour les produits de l'entreprise.

Creartstudio · Co-gérant & Lead Developer

févr. 2020 → aujourd'hui · Tours

Studio indépendant, éditeur de Runner Party, jeu de plateforme multijoueur jusqu'à 4 joueurs, en local et en ligne. Sorti sur [Steam](#), financé sur Kickstarter.

- **Développement complet du jeu** sous Unity : personnages, déplacements (glissade, grappin, sauts), une dizaine d'objets, manches, classement, caméra dynamique.
- **Multijoueur en ligne** : simulation déterministe à 60 ticks/s, délai d'entrée adaptatif et rollback netcode, retenus après évaluation de quatre architectures ; pair à pair via FishNet et Steam Datagram Relay, 16 scénarios de désync testés automatiquement.
- **IA des bots** : graphe de navigation généré automatiquement, manœuvres simulées avec la vraie physique du jeu, trois niveaux de difficulté, 15 ms par image pour tous les bots.
- **Contenu et interface** : niveaux, menus, HUD, skins, animations Spine.

03 PROJET

Qosqo · Cofondateur & développeur

qosqo.app

Application web mobile-first qui trouve le meilleur point de rendez-vous pour un groupe dans les transports parisiens. Next.js, calcul d'itinéraires via MOTIS auto-hébergé sur VPS.

04 COMPÉTENCES

JEU & 3D

Unity

C#

HLSL

Shader Graph

génération procédurale

netcode

IA de jeu

optimisation

LOGICIEL & WEB

.NET

Next.js

NestJS

TypeScript

AWS

05 FORMATION

Autodidacte en développement, passionné depuis toujours
Bac Pro ELEEC (électrotechnique)

06 LANGUES

Français — langue maternelle
Anglais — professionnel