

Florent Jamin

Ingénieur en informatique

Design et programmation de jeux

6 impasse les Hibiscus
38460 Chamagnieu

florent.jamin@gmail.com

florentjamin.fr

06 21 23 73 16

Titulaire du permis B (Vehiculé)

Anglais

TOEFL niveau 557
FIRST niveau C

Divers

Natation (ancien compétiteur)

Profil

Je me suis toujours intéressé à la programmation comme outil permettant de transmettre des informations et de faire partager des expériences.

Après avoir exploré plusieurs domaines, je souhaite me rediriger vers la création de jeux en tant que game designer tout en utilisant, si possible, mon expérience en programmation pour m'orienter vers un poste polyvalent.

Compétences techniques

Conception

Merise, UML

Développement et référencement

Programmation

C#, Blueprint, C++, HTML, CSS,
Javascript, PHP, Java, XML, SQL,
Python, Objective C, VB.Net, ASP

Moteurs de jeux

Unreal Engine, Unity, Pico8

CMS

Wordpress, Prestashop

Serveur

Apache, NodeJS

Référencement

SEO

Design

Infographie, UX, Wireframes, Persona

OS

Windows, Unix et MacOS

Outils

Photoshop, Git, Blender, NetBeans, Xcode,
Premiere, After effects, InDesign, ...

Quelques projets réalisés

Réalisation d'un **jeu en réseau** (en Java), en équipe de 3. Créateur du jeu, développeur et chef de projet

Réalisation d'un **MMORPG** (programmé en Java) en équipe avec 5 autres développeurs

Développement d'un jeu : Labyrinthe en 3 dimensions en VHDL sur une carte Xilinx Spartan 3

Adaptation du jeu **Tour de France** sur iPhone en Objective-C et OpenGL ES. Création d'un moteur pseudo 3D

Réalisation des sites **Totem-Display.com** et **Totem-Signaletique.com** ainsi que de la vidéo de présentation de **Totem and Co.**

Formation et expérience professionnelle

- De 2022 à 2023** • **Diplome Universitaire Level design**, GAMAGORA, Lyon (69)
- 2019** • **Totem & Co**, Lyon (69)
Developpement et Design web
- 2019** • Formation **Développement web et UI/UX Design**, GRETA, Lyon (69)
- 2018** • **M0r3z**, Pommiers (69)
Intégration web
Utilisation de Wordpress
- De 2012 à 2014** • **Dawn**, studio de jeux, Paris (75)
A mon propre compte
Développement de jeux mobiles iPhone/Android (C++ et OpenGL ES)
- De 2008 à 2011** • **Extra-Live**, Paris (75) - CDI
Développement de jeux pour téléphones mobiles (J2ME) et sur iPhone (Objective-C et OpenGL ES)
- 2007** • **GamR7**, Roanne (42), studio de jeux
Développement d'un framework de multi agents destiné à la création procédurale de systèmes complexes
Scripting python d'un moteur 3D, extreme programming
- 2007** • **Diplôme d'ingénieur** généraliste en électronique et informatique à l'ESEO (Angers, 49). Spécialité **Génie Informatique**
- 2002** • Baccalauréat Scientifique