

Antoine Biogeu



40 Rue Monge - 75005 Paris

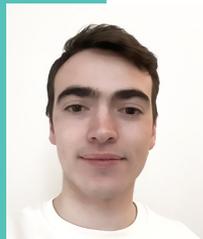


06 31 83 32 15



antoine.biogeu3@gmail.com

21 ans - Permis B, Permis côtier



Alternance développeur

https://antoinebiogeu.github.io/portfolio_Antoine/index.html

MES ATOUTS :

Organisé, dynamique, minutieux.

COMPÉTENCES :

Programmation

C++, Java, Swift, Python, Sql,

C#, C,

CSS, HTML, Java Script, PHP,

Logiciels :

Unity – Unreal Engine – Maya –

Blender

FORMATIONS

2023-2024 : MASTÈRE Ingénierie de la réalité virtuelle et jeux vidéo

2022-2023 : BACHELOR Ingénierie de la 3D et des Jeux Vidéo

ESGI PARIS

2020-2022 : BTS SIO A

ITIC PARIS

2019-2020 : BAC S option ISN

Lycée Paul Constans Montluçon



B1



B1



EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2022-2023 : AXDANE

Travail en alternance pour la Société AXDANE.

Poste occupé : chef de projet.

Création de plugin Altassian en Python et Java Script.

Développement des applications cloud.

2021-2022 : L'ATELIER de L'IMAGE

Stage de développeur web : Réalisation d'un site avec espace de réservation en ligne pour cours de dessins et studio photos.

2020-2021 : GARAGE MOTRIO

Stage de développeur web : Création d'un site internet présentant l'entreprise et ses activités.

PROJETS

Trailer Univers Multiples : Création d'un trailer de 30 secondes sur le thème des Univers multiples + création d'une Map Unity + scènes Blender.

Worms : Réalisation d'un jeu en Python dans le style du jeu classique Worms. Création d'un plateau de jeu en mode plateforme avec minimum 2 joueurs et 2 armes.

Jeu d'arcade : Création d'un jeu vidéo de course arcade solo et multijoueurs en utilisant l'environnement de développement du jeu vidéo Unity.

Création de différents circuits, de l'environnement 3D, de plusieurs points de vue proposés aux joueurs. Jeu disponible en 2 langues.

Page publicitaire : Développement d'une page publicitaire pour une chaîne de streaming dans le but de conquérir de nouveaux abonnés. Création de la base de données – d'une charte graphique et d'une maquette statique sans CSS.

Application : Création d'une application JAVA de gestion du personnel de la M2L (Maison de la Lorraine). Création et modélisation de l'interface graphique.