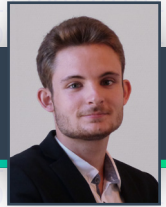


Nicolas Jullien

Développeur ingénieur en informatique



Synthèse

Depuis ma scolarité, mes études et mon parcours professionnel sont orientés vers l'informatique et le numérique, avec un certain penchant pour le milieu du jeu vidéo. Grâce à toutes ces années riches en expériences, j'ai pu consolider mes connaissances déjà acquises dans le domaine. Ma nature curieuse et créative m'a permis de me développer et de me construire un savoir plus vaste.

Détails personnels

23 ans

Permis B

Adresse

3 impasse de l'Église
75015 Paris

Contact

07.86.12.71.08

nicolas.jullien.nj@gmail.com

Compétences

Développement

- Logiciel

C++, C, C#, Java, OpenGL

- Web

HTML5, CSS3, PHP7, JS

Framework Symfony, Yii, Node.js

Logiciels

- Développement

Visual Studio, IntelliJ, VS Code...

- Audiovisuel

Adobe Premiere, After Effects

- Graphisme

Adobe Photoshop, InDesign

- Microsoft Office

Word, Excel, Powerpoint

Systèmes d'exploitation

Windows, Linux, Mac OS

Langues

- Anglais (niveau B2, TOEIC : 930)

- Espagnol (niveau B1)

Expérience professionnelle

> Ubisoft-Nadeo

Stage de 3^e année d'ISIMA.

Conception et développement de systèmes, de modes de jeu et d'interfaces pour les différents projets du studio.

2019 Paris XV

ubi.com

> Wee-Jack

Stage de 2^e année d'ISIMA.

Amélioration et ajout de fonctionnalités d'un site Internet dédié à la solidarité internationale.

2018 Clermont-Ferrand

wee-jack.com

> Ubisoft-Nadeo

Stage de fin d'IUT et CDD.

Conception et développement d'un prototype de campagne multi-joueurs. Refonte de l'algorithme de mode de jeu, amélioration de l'expérience joueur.

2016 Paris XV

ubi.com

Formation

> Diplôme d'ingénieur - ISIMA

(Institut Supérieur d'Informatique, de Modélisation et de leurs Applications)

Filière « Génie logiciel »

2016 - 19 Clermont-Ferrand

isima.fr

> DUT informatique - IUT Informatique

(Diplôme Universitaire de Technologie, Institut Universitaire de Technologie)

Option « Apprentissage théorique »

2014 - 16 Valence

iut-valence.fr

Projets

> TMOne

Conception et développement du moteur des jeux communautaires TrackMania One.

Technologies : ManiaScript, GitLab, Git

2017 - 19 UNBITN

unbitn.com

> Vert.x starter

Conception et développement d'une extension pour IntelliJ facilitant la création de projets Vert.x.

Technologies : Java, IntelliJ, Git

2018 - 19 ISIMA

vertx.io

> WorldXGen

Conception et développement d'un générateur de cartes 3D de chaînes de montagnes simples.

Technologies : C++, Qt, OpenGL, Git

2016 - 17 ISIMA

go.nicolasjullien.fr/WorldXGen

Centres d'intérêt

Randonnée, vélo, course à pied

Création de musique, photographie

Jeu vidéo, technologies, espace et sciences en général

Anciennement membre dans différentes associations d'étudiants