



Louis Foschiani

GAME PROGRAMER

23 ANS

PERMIS B, VÉHICULÉ

Contact



foschianil@gmail.com



www.louisfoschiani.com



06.08.08.62.61

Langages et logiciels



Blender



Unity



Unreal



SQL



C#



PHP



C++



JavaScript



CSS



HTML



Python



Next JS



Git



TreeJS



jQuery

Langues

Français (Natif) ●●●●●

Anglais (Toeic 800pts) ●●●●●

Centres d'intérêts

- Jeux vidéos (RPG, MMO, FPS...)
- Sports (athlétisme, musculation)
- Voyages

Savoir-être

- Capacité d'écoute
- Être force de proposition
- Capacité d'adaptation
- Autonomie et exigeant

Savoir-faire

- Travail collaboratif
- Modélisation 3D
- Rédaction de cahiers des charges

À propos de moi

Après 5 ans en tant que Développeur FullStack et à travers divers projets personnels, je souhaite désormais exploiter mon expertise en ingénierie 3D, réalité virtuelle et jeux vidéo pour créer des expériences immersives.

Expérience professionnelle

DÉVELOPPEUR FULLSTACK (ALTERNANCE)

Préfecture de police de Paris | 2019 - Aujourd'hui

- Réalisation de différentes applications web (PHP, JS, ThreeJS, SQL)

Parcours scolaire

MASTER

ESGI Paris, 2022 - septembre 2024

- Ingénierie de la réalité virtuelle et jeux vidéo

BACHELOR

ESGI Paris, 2021 - 2022

- Ingénierie de la 3D et jeux vidéo

BTS

UTEC Marne-la vallée, 2019 - 2021

- BTS des Services Informatiques aux Organisations (option SLAM).

Projets

- Jeu de course de voiture multijoueur (Unity) - Projet scolaire de 6 mois, responsable de la programmation du gameplay.
- Jeu d'horreur multijoueur - intégration des mécaniques de gameplay. (Unreal Engine 5)
- Projet d'intégration d'IA pour la génération de jeux vidéo (Unity)
- Algorithme génétique quantique de reproduction 3D (Blender)
- Création d'un Escape Game d'horreur en VR (Unreal Engine 5)
- Reproduction de Rayman M. (Unity)
- Projet hybride inspiré de Detroit: Become Human et Uncharted, Intégration des mécaniques narratives et gameplay. (Unreal Engine 5)
- Reproduction de Doom64, intégration de Wave Function Collapse pour la génération procédurale de labyrinthes. (Unity)
- Création d'un système solaire interactif, avec rendu en temps réel des planètes et de leurs orbites. (Webgl)