

DÉVELOPPEUR C#

ADRIEN
SINGER

Tourcoing
Hauts-de-France

 singer.adrien.aes@gmail.com

 06.85.99.52.05

 adriensinger.github.io

EXPÉRIENCES



Terref Studio (2021-2024)

Président, Directeur technique et développeur

Gestion administrative de l'entreprise. (Google Workspace)

Démarchage commercial et rencontre avec les clients.

Création d'un outil d'édition de devis. (HTML, CSS, JS, Yaml)

Création et automatisation de l'intégration continue du site web de l'entreprise comprenant un blog basé sur le format Markdown. (HTML, CSS, JS, Git, GitHub Actions)

Dream Odyssey (2021 - 2024)

Puzzle Game VR autofinancé publié sur l'AppLab de Meta pour la gamme Quest. (OpenXR, Quest, Unity C#)

Mise en place de l'architecture des différents systèmes de jeu tel que les événements.

Mise en place d'outils afin de faciliter la production.

VRROOM (2023-2024)

Partenaire en avant-première pour la création de contenu sur la plateforme du metavers français VRROOM. (Unity, C#)

Bloom VR (2022-2022)

Expérience VR d'une durée de 16 minutes produite par Terref et éditée par une société suisse. (Unity, C#, Git, GitHub, UdonSharp)

Présenté au FIAF à New York et au GIFF de Genève.



Freelance (2019-2024)

BRASSART : Intervenant Algorithmique et Moteur de Jeu (2023-2024)

Initiation à l'algorithmique et approfondissement des connaissances sur le Unity pour des classes de niveau L2.

Création de site vitrine pour des entreprises d'architecture



MyCyberRoyaume (2019-2021)

CDI : Développeur informatique

Refactoring de l'application VR Good Cells aidant les personnes atteintes de troubles neurocognitifs. (Unity C#, Git, GitLab)

Création du Parcours de Soins : solution visant à réduire le stress pré-opératoire. (HTML, CSS, JS, Oculus Go, Raspberry, Tablette iOS)



Ankama (2018)

Stage : Assistant programmeur sur King Crusher

Création et maintien de systèmes conforme au Game Design.

Implémentation des comportements des monstres.

Réflexion, création et maintien des interfaces utilisateur.

Gestion de la direction de fin de projet sous la tutelle de mon supérieur. (Unity, C#, Git)

FORMATIONS

2015-2018 : 3 Axes Institut - License

Concepteur, développeur de jeux vidéo et dispositifs interactifs.

COMPETENCES

Hard Skills

Unity3D

C#

Git, GitHub

HTML, CSS, Javascript

Architecture logiciel

2D Vectoriel

Animations 3D

Soft Skills

Leadership

Communication

Organisation

Créatif

Pédagogie

LANGUES

Français : Maternelle

Anglais : Professionnel (C1)

CENTRE D'INTÉRÊTS

Jeux de rôle



Lecture



Badminton



Craft



QUI SUIS-JE ?

Souvent maître de jeu pour mes amis, j'adore créer et partager des univers avec mon entourage. Je retrouve cet aspect dans la programmation en donnant vie aux idées.

J'ai pour but de transmettre une expérience utilisateur agréable, qu'il s'agisse des joueurs mais aussi des créateurs au travers d'outils personnalisés.