

Stage de développement de logiciels

Étudiant ingénieur en informatique, génie logiciel

Mars – Juin 2027

Formation

ISIMA, École d'ingénieurs en informatique 2025 – aujourd'hui

Clermont-Ferrand — Coursus d'ingénieur en informatique et modélisation, spécialité génie logiciel

Université Clermont Auvergne 2026

Licence d'informatique obtenue en parallèle du cycle ingénieur

ISIMA, Prép'ISIMA 2023 – 2025

Classes préparatoires intégrées à l'ISIMA

Lycée du Forez 2023

Baccalauréat, mention Bien

Expérience professionnelle

Développeur de jeux vidéo indépendant (freelance) 2019 – aujourd'hui

- Conception et développement de jeux mobiles, PC et VR (Unity, C#).
- Publication de plusieurs jeux sur le Play Store, à retrouver sur [mon site](#).
- Gestion complète des projets en autonomie : game design, narration, programmation, graphismes, publication et suivi.

Employé polyvalent — Station-service Avia (autoroute) étés 2022 à 2026

- Travail saisonnier : relation client, encaissement et travail en équipe.

Projets principaux

Hypercube, FPS roguelike monochrome en 4D Unity, C# – 2026

- FPS en 4D avec gravité changeable : donjons générés procéduralement, navigables en 3D comme en 4D.
- Cartes combinables conférant des bonus, à gagner au fil du jeu.
- Vainqueur de l'Indie Park Game Jam #5 (durée : 1 mois, 100 participants), interview d'une heure sur le jeu : youtube.com/watch?v=b8bi5PRxAL0

Jeu de dessin multijoueur en VR Unity, C# – 2025

- Type skribbl.io : un joueur dessine au casque VR, les autres devinent en direct depuis le téléviseur.

Logiciel de tournois de pétanque C# – 2024

- Organisation de tournois, rencontres, scores et calcul des chemins de victoire.

Portfolio HTML/CSS – 2024 – aujourd'hui

- Présentation de mes projets et de mes jeux publiés : cyprienjullien.fr

Game jams & événements

- Participation active à une dizaine de game jams.
- Participation au concept YouTube «10 devs créent un jeu sans communiquer» du youtubeur Landry : youtube.com/watch?v=dmWSuXYQFL0

Projets académiques

Foids, Modélisation de banc de poissons IA C, SDL2 – 2026

- Émergence de comportements collectifs, simulés par apprentissage par renforcement.
- Travail en équipe : méthode agile, revue de code et structuration soignée du projet.

Synthera, donjon crawler rythmique Unity, C# – 2026

- Génération de donjons en 2D, gameplay basé sur le tempo de la musique.

Gomoku, jeu de stratégie d'alignement Java – 2025

- Conception orientée objet, interface graphique Swing.

Sokoban C, SDL2 – 2024

- Résolveur automatique (puzzle solver) et éditeur de niveaux.

Cyprien JULLIEN

📍 Clermont-Ferrand, France

✉ cjullien142@gmail.com

☎ 06 04 05 02 01

🌐 cyprienjullien.fr

🐙 github.com/Cyprien111

🚗 Permis B

Langues

Français — langue maternelle

Anglais — B2

Compétences

Langages

C#, C, Python, Java, SQL, HTML/CSS, JavaScript, LaTeX

Jeux vidéo

Unity, Blockbench (modélisation 3D), Krita (graphisme), game design

Web

Django, Spring

Outils & systèmes

Git, Docker, Linux, Windows, VS Code, Visual Studio, Jupyter

Centres d'intérêt

- Création de jeux vidéo et game jams
- Dessin (traditionnel et sur tablette graphique)
- Construction de bornes d'arcade, du matériel au logiciel
- Serveur NAS auto-hébergé sous Docker : serveur Minecraft automatisé, médiathèque (photos, musiques, films), site web et API pour mes jeux
- Organisation de Game Jam
- Organisation de LAN de jeux vidéo
- Émulation et collections de consoles
- Modifications et hacks de consoles
- Montage vidéo



Scannez pour voir mes jeux