



JASON COLOMAY

DEVELOPPEUR DE JEUX VIDEO
GAME ENGINEER

32 ans
56 bis, avenue Sainte-Marie
94160 SAINT-MANDE
06 78 17 80 06
jason.colomay@gmail.com
Permis B

SITE PROFESSIONNEL

 www.jc-innovationconnexion.com

COMPETENCES

LOGICIELS DE RETOUCHE D'IMAGE ET DE DESSIN VECTORIEL

Adobe Photoshop, Illustrator

LANGAGES DE PROGRAMMATION

C, C++, C#, Javascript, Python, PHP, HTML/CSS
GLSL/HLSL (langages de shaders), Java

LIBRAIRIES GRAPHIQUES

OPENGL 2.0, SDL1.2, SDL 2.0, Processing,
OpenGL Modern, Direct X9, Direct X11, TKINTER,
XNA/Monogame, WEBGL, PyOpenGL, Pygame
LWJGL, OpenCV, ThreeJS, MaxScript, Blender API

MOTEURS DE JEUX VIDEO

Unity 3D, Blender Game Engine, Unreal Engine

MOTEURS PHYSIQUES

Bullet physics

LOGICIELS DE MODELISATION 3D

3DS MAX, Blender

LOGICIELS DE MONTAGE VIDEO

Adobe after effect, Adobe premiere pro,
OpenShot video editor

ENVIRONNEMENTS DE DEVELOPPEMENT

Android Studio, Visual Studio Community,
Dev C++, IDLE Python, Visual Studio Code, Eclipse

MOTEURS DE RENDU

Blender Cycles, V-RAY, Mental Ray, Yafaray

LOGICIEL DE PROTOTYPAGE UI/UX

Balsamiq (Wireframes)

SYSTEMES

Windows, Android, LINUX/UNIX, MAC OS X, Chrome OS

FORMATION



2022 : **Attestation de réussite** Interaction Humain/Machine - Multimédia Cnam, Paris
Attestation de réussite Interaction Humain/Machine - UX Design Cnam, Paris
Attestation de réussite Synthèse d'Images et Réalité Virtuelle Cnam, Paris

2021 : **Licence 3 Bachelor** Ingénierie de la 3D et des jeux vidéo - Ecole ESGI
(Ecole Supérieure du Génie informatique), Paris

2018 : **Attestation de réussite** Programmation C/C++ Cnam, Paris

2015-2016 : Formation Motion Web Design UI/UX - Ifocop, Paris

2013 : **Licence 3 Bachelor** Video Game Art - Ecole Autograf, Paris

2010-2011 : Préparatoire Animation 2D/3D - Ecole LISAA, Paris

2010 : **Bac STG GSI** (Gestion des systèmes d'information),
Lycée Francs-Bourgeois, Paris

PARCOURS PROFESSIONNEL

juin 2022 - juillet 2022

Développeur d'applications, Quick Source (contrat de stage)

Missions : Création de jumeaux numériques avec le Kit Azure Digital Twins dans l'objectif de visualiser, superviser et agir sur le fonctionnement d'un parc éolien (énergie, température...)

Technologies utilisées : Azure Digital Twins, Unity 3D, C#, SDK Mixed Reality Unity, UWP SDK (universal windows platform), Power Shell et Azure CLI

septembre 2020 - septembre 2021

Chargé de projets en systèmes informatiques appliqués, Reepost
(Contrat de professionnalisation)

Missions : Création de plugin (add-ons) pour automatiser la réalisation des tâches de l'entreprise

Technologies utilisées:

- Création d'un système de roues sphériques en Blender API pour animation

- Réalisation d'un gestionnaire d'assets en 3DS MAX API

- Création d'un moteur de reconnaissance d'images avec OpenCV, Tkinter et Python pour détecter des images et des vidéos en masse

février 2019 - aujourd'hui <https://www.microsoft.com/fr-fr/search/explore?q=jasonthedesign>

Concepteur d'applications 3D, inscrit au programme Xbox Live Creators
Partenaire Microsoft (Auto-Entrepreneur)

Missions: Réalisation, déploiement et commercialisation d'applications sur XBOX One et Windows 10 dans le Microsoft Store

Technologies utilisées:

- Utilisation du kit d'environnement UWP (universal windows platform)

- Réalisation de projets avec l'API Unity 3D

- Création des assets avec Blender

- Déploiement des applications avec Visual Studio

avril 2018 - juillet 2018 <https://jasonthedesign.itch.io/realistic-game-unity-3d>

Concepteur d'applications 3D, Like Web Agency (contrat de stage)

Missions: réalisation de visites virtuelles de bâtiments en 3D

Technologies utilisées:

- Utilisation de l'API UNITY 3D pour intégrer les objets 3D et création d'une caméra à la première personne pour se déplacer dans le monde 3D

- Utilisation de textures d'après Google Maps et intégration dans l'éditeur Blender pour déplier les coordonnées de texture et plaquer les images sur l'objet 3D

- Déploiement du projet dans la WEBGL pour afficher l'application sur un site web vitrine

Juin 2013 - août 2013

Chargé de production en communication visuelle, Kislev (contrat de stage)

Missions: Réalisation de B.A.T sous Photoshop et mise en page de revues d'architecture avec Quark Express et InDesign

LANGUE ETRANGERE

ANGLAIS: Intermédiaire

LOISIRS

