



KEVIN STOETZEL

À PROPOS

KEVIN.STZL.PRO@GMAIL.COM

06 43 96 25 38

RENNES

PERMIS B

github.com/kstzl

LANGUES PARLÉES

- FRANÇAIS
- ANGLAIS

APTITUDES

- Travail d'équipe
- Souci du détail
- Autonome
- Volontaire
- Ouvert d'esprit
- À l'écoute

Créatif

PASSIONS

- Programmation
- Animation
- Sound Design
- Musique
- Art
- Sport

FORMATIONS

- BAC STI2D
- Autodidacte, Éducation Permanente et Expérimentations

INTRODUCTION

Développeur Full Stack passionné, je combine expertise technique en programmation et sensibilité audiovisuelle pour créer des solutions innovantes.

Spécialisé en développement de jeux vidéo et simulations 3D, je conçois des applications performantes et immersives.

COMPÉTENCES

LANGAGES DE PROGRAMMATION
 C/C++
 Lua
 Python
 Rust
 JavaScript / TypeScript
 C#
 BrainF*ck

LOGICIELS
 Unreal Engine
 Visual Studio
 Git
 CMake
 Suite Adobe
 (Surtout After Effects)

TESTING
 Tests Unitaires
 Tests Fonctionnels
 Google Tests
 Google Mock

OS
 Windows
 Linux
 MacOS

MÉTHODOLOGIE / OUTILS DE TRAVAIL
 Scrum
 Azure DevOps
 SonarQube

FRAMEWORKS
 Node.JS
 React / Next.JS
 Express.JS
 Django / FastApi
 QT
 WPF

BASES DE DONNÉES
 SQL
 MongoDB

AUDIO/VISUEL
 Sound Design
 Animation
 Motion Design

PROJETS

BREQSIMULATOR

Création de jeux multijoueurs avec Unreal Engine 4

2019-2020

URSINA NETWORKING

Création de projets Open Source dont "UrsinaNetworking", une API réseau bidirectionnel sous forme d'événements en Python.

2021

KEVIN STZL

Création d'une chaîne YouTube de tutoriels sur la programmation avec des montages dynamiques

2022

EXPÉRIENCES

DÉVELOPPEUR SIMULATEUR DE VOL 2023-10 — EN COURS SOGITEC (DASSAULT AVIATION) - BRUZ

- Conception et implémentation de fonctionnalités avancées pour le simulateur de vol en C++, répondant aux exigences précises du client pour la formation des pilotes.
- Développement d'outils sur mesure en Python pour optimiser les processus de développement et faciliter l'intégration de nouvelles fonctionnalités.
- Tests Unitaires, Fonctionnels et sur bancs d'intégration.

DÉVELOPPEUR UNREAL VR 2021-10 — 2023-07 6TH SENSE VR - RENNES

- Optimisation de l'intégration de la réalité virtuelle (HTC / Oculus)
- Conception et développement d'un système d'interaction avancé utilisable avec la main (100% personnalisable), animations, sound design.
- Conception et développement d'un système de construction de scénario en LUA.
- Intégration en temps réel avec un dashboard NextJS (+ création du backend en JS).
- Création d'outils internes (gestionnaire de sons avancé, de particules ...).
- Création de diverses API pour Unreal Engine écrites en JavaScript en utilisant Express, MongoDB et Socket.io pour le temps réel.
- Intégration de ces API dans un premier temps sous Docker, puis sous container LXC avec Proxmox, créations de reverse-proxy.

FREELANCE 2020-06 — 2021-08

- Développement Python, JavaScript, Unreal Engine.
- Montage vidéo / Motion Design