

# MILAN GABBAY

Recherche de stage conventionné de 2<sup>ème</sup> année  
d'école d'ingénieur en informatique

Au moins 10 semaines  
entre le 25 mai et le 28 août 2020



58 rue Marcellin Berthelot  
94140, Alfortville  
23 ans

[gabbay.iens.net/portfolio/](http://gabbay.iens.net/portfolio/)  
[milan.gabbay@gmail.com](mailto:milan.gabbay@gmail.com)  
06.66.34.94.62

## COMPÉTENCES INFORMATIQUES

- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET
- PROGRAMMATION SYSTÈME
- CONCEPTION ET MODÉLISATION
- BASES DE DONNÉES
- DÉVELOPPEMENT GAMEPLAY

## LANGAGES & TECHNOLOGIES MAÎTRISÉS :

C, C++, Qt, Java, JEE, C#, OCaml, Unity, Git

## Autres langages & technologies connues :

Nodal Studio, Three.js, GameMaker, Godot, Python, PHP, JavaScript, Bootstrap, Android Studio, Scilab, RStudio, VB .NET, assembleur

## COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- Anglais courant, très bon niveau
- Bases de Japonais
- Bonnes notions de droit informatique et d'auteur
- Autonome, bon esprit d'équipe
- Pédagogue

## CENTRES D'INTÉRÊTS

- Passionné par le jeu vidéo indépendant, vocation d'en faire mon métier
- Très intéressé par le game design et le level design, ainsi que par l'aspect marketing nécessaire à la commercialisation d'un projet
- Beaucoup d'intérêt pour le milieu artistique : Cinéma, musique, bande dessinées, etc...
- Grande curiosité scientifique : algorithmique, mathématiques, physique, biologie, etc...

## FORMATION

### Étudiant en 2<sup>ème</sup> année à l'ENSIIE (2018 - 2021)

Mathématiques, Informatique et l'Entrepreneuriat.  
Filière "Jeux vidéo et Interactions Numériques"

### MOOCs de création de Jeux Vidéo (2019-2020)

Game Design (MITx) et Unity Certified Programmer (Unity Technologies)

### DUT Informatique de l'IUT Paris Descartes (2016-2018)

Cours théoriques d'informatique et beaucoup de pratique, notamment par le biais de nombreux TP et projets

### Prépa MPSI Option Informatique (2015-2016)

Lycée Charlemagne, Paris 4<sup>ème</sup>

### Bac Scientifique, option Mathématiques (2015)

Mention Assez Bien  
Lycée Henri Poincaré, Nancy

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### Projet entrepreneurial de Jeu Vidéo "The Siege"

IMT Starter et C-19 | Stage de 1<sup>ère</sup> année | 10 semaines en 2019

- Conception et réalisation en équipe de 4 d'un jeu de gestion en réseau
- Coachings et conférences, diagrammes UML, programmation gameplay

### Conception et Développement d'une application JEE

URSSAF Île-de-France | Stage de fin de DUT | 14 semaines en 2018

- Application web Tomcat de gestion d'heures supplémentaires
- Communication SOAP, Algorithmes récursifs, Maintenabilité

### Missionné du service Accompagnement Santé & Handicap de l'Université Paris Descartes | 2018

Tutorat en informatique et mathématiques pour élèves en situation de Handicap

### Stages d'observation de 4<sup>ème</sup> et de 3<sup>ème</sup>

Ooblada puis Yamago | 1 semaine en 2011 et 2012

Découverte du monde professionnel du Jeu Vidéo par le biais de petits travaux: Tests, QA, Level Design

## TRAVAUX PERSONNELS



### "MetaJam"

#### Primé à l'UniJam 2019

Participation à la Game Jam en partenariat avec la Licence Professionnelle Jeu Vidéo de Bobigny. Développement d'un système de gestion paramétrable sans code par les Game Designers.

### Nombreux prototypes de jeux (principalement Unity) 2018 - 2020

Jeu de cartes tactique multijoueur local, Expérience narrative multijoueur sur portable, Jeu de combat, Rogue-like, Jeu de plateau, Jeu en réalité virtuelle, Jeu narratif. Détails des projets sur [mon portfolio : gabbay.iens.net/portfolio](http://mon.portfolio:gabbay.iens.net/portfolio)

### Participation à de nombreuses Game Jams

Ludum Dare et Global Game Jam sur GameMaker et Unity

## EXPÉRIENCE ASSOCIATIVE

### Président de l'association "LanPartiIE" de l'ENSIIE

Organisation d'événements liés au Jeu Vidéo : Lans, Tournois, etc...  
Gestion, Organisation, Accueil d'entreprises de jeux, installation de serveurs

### Encadrement d'un atelier création de Jeu Vidéo l'IUT Paris Descartes | 2017

Cours d'initiation à GameMaker