

MILAN GABBAY

Ingénieur en développement informatique

Spécialisé en développement outil
pour le Jeux-Vidéo

A la recherche d'un contrat en
développement outil, tout types de moteurs



Milan Gabbay

28/01/1997

gabbay.iens.net/portfolio/

milan.gabbay@gmail.com

06.66.34.94.62

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET
- DÉVELOPPEMENT OUTIL, GAMEPLAY
- SCRIPTING SYSTÈME
- INTÉGRATION CONTINUE

LANGAGES & TECHNOLOGIES MAÎTRISÉS :
Unity, C, C++, C#, Java, ImGui, Qt, SQL
YarnSpinner, Git, SVN, Jira REST API, JQL

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

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

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Passionné par les jeux vidéo, notamment les jeux indépendants et les jeux narratifs.
- Beaucoup d'intérêt pour le milieu artistique : Cinéma, musique, bande dessinées, etc...
- Grande curiosité scientifique : algorithmique, mathématiques, physique, biologie, etc...

FORMATION

Diplôme d'ingénieur 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)

Spécialisation Mathématiques analytique

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur Outil sur le "KtEngine"

KyloTonn | Stage de fin d'études | 6 mois en 2021

Développements d'outils sur un moteur C++ de jeux de courses open-world (WRC et TDU: SC). Interface développée avec ImGui

Game Developer - Prototype de jeu AR

ImmerGames | Stage de 2^{ème} année | 9 semaines en 2020

Développement sur Unity et Vuforia d'un prototype de [jeu de plateau en AR](#)

Projet entrepreneurial de Jeu Vidéo "The Siege"

IMT Starter et C-19 | Stage de 1^{ère} année | 10 semaines en 2019

Développement Gameplay sur un jeu de stratégie asymétrique en ligne.

Conception et Développement d'une application JEE

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

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

TRAVAUX PERSONNELS

[Lien vers portfolio](#)

"Granny's Needle", outil narratif pour Unity, en cours

Outil permettant à des scénaristes de travailler via l'interface d'Unity

2 projets de jeux narratifs, en cours

Responsable du développement d'un projet de fin d'études artistique
Ainsi que sur un roman interactif

"Eco-Island" Projet de fin d'études, 2021

Simulation d'écosystème basée sur de l'IA.

Développement gameplay et UI. Supervision de tests utilisateurs

"Arbitrium" UniJam 2020

Gestion de projet et développement d'un jeu narratif complété

"Sachka", Ludum Dare 46, 2020

Jeu narratif, parodie de MMORPG. Utilisation et paramétrage de YarnSpinner

"MetaJam" Primé à l'UniJam 2019

Développement d'un système de gestion paramétrable dans l'éditeur 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