

Félix JARRY

jarry.felix@gmail.com
5 bis rue Montméjean
33100 Bordeaux
06 28 25 46 95
25 ans

Développeur

PROJETS ET EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Juin 2013 - Janvier 2015

M7-Limited pour Universal - Ingénieur logiciel

PROJET : *Plateforme de jeux sur Facebook et mobile dans l'univers de la musique*

Etude et conception du gamePlay de l'application, création de jeux originaux
Evolution et maintenance d'une architecture serveur
Étude et conception du business model en relation avec un gamePlay addictif
Développement de l'interface IHM Facebook et mobile

Langages : JavaScript, Angular JS, PHP, HTML 5, CSS3, MySQL, JQuery

Outils : NetBeans, mercurial, Hudson

Méthodologies : Agile

Octobre 2012 - Mai 2013

RADES consulting-Consultant logiciel

PROJET : *Développement et maintenance d'une application BAM*

Développement d'une application Business Activity Monitoring pour gérer les données internes de l'entreprise

Réalisation et déploiement de solutions de 'supervision métier'
Maintenance et optimisation des applications déjà présentes

Langages : BusinessBridge, MySQL

Outils : BusinessVision, NetBeans

Février 2012 - Juillet 2012

CAP GEMINI - stage en Inde -Consultant

PROJET : *Conception d'un client léger pour remplacer une application lourde*

Refonte d'une application cœur métier lourde vers une application JEE en collaboration avec les équipes de développement indiennes

Encadrement d'une équipe de 8 développeurs indiens
Participation au développement de l'application
Documentation technique à partir du code source existant

Langages : J2EE, HTML, SQL

Outils : Eclipse, RapideSQL, TOAD

Méthodologies : Scrum

Octobre à Janvier 2011

ISEP - Projet d'étude : Jeux Android

PROJET : Création d'une application ludique sous Android, projet de fin d'étude
Développement, au sein de la société Nomalys, d'un jeu sur Android capable d'utiliser la reconnaissance vocale pour contrôler le personnage

Reconnaitances vocale et tactile pour lancer des instructions
Mise en place d'une IA légère sur le client et de l'IHM
Scripte en Python pour générer automatiquement des terrains de jeux

Langages : JAVA, XML, Python
Outils : Eclipse (Motodev), PixelEditor, PythonGUI

Juillet à Décembre 2010

MAD MONKEY STUDIO - Stage - Ingénieur logiciel

PROJET : Programmation d'une maquette jouable pour iPhone / iPad

Démo sur iPad, en C++, d'un jeu retraçant les grandes batailles Historiques
Implémentation d'animations 3D et programmation en C++ sur iPhone et iPad
Développements rapides à la demande des équipes sur divers projets (menus, outils...)

Matériel : Kit dev. Nintendo, GameBoy DS, iPhone, iPad
Langages : C++
Outils : CodeWarrior, Visual Studio
Méthodologies : Scrum

Juin à Juillet 2008

ASOBO STUDIO - Testeur et apport gameplay

PROJET : Conception en jouabilité – Tests qualité

Réalisation de tests en synchronisation avec les développeurs
Contribution au gamePlay et l'équilibrage du jeu 'Là-haut'

Outils : Excel

FORMATION

2009 - 2012

ISEP - Institut Supérieur d'Electronique de Paris
Diplôme d'Ingénieur : Développeur Logiciel

2007 - 2009

Classe préparatoire – Saint-Cricq, Pau
Math sup - Math spé

COMPÉTENCES

Language

JAVA, JavaScript, FLASH – AC3, PHP, C, HTML5, CSS, MySQL

Notions

C++, Python, JEE

Méthodes de dev

Scrum /Agile

Outils et logiciels

Eclipse, NetBeans, Unity 3D, Motodev

Anglais

Courant (TOEIC 900/990)