



BASTIEN ZIGMANN

Développeur Gameplay
Unreal Engine / C++

PROFIL

Master en informatique.

Agé de 28 ans, je suis passionné d'informatique, toujours en quête de découverte, d'apprentissage et de challenges. Positif et sociable, je m'intègre facilement à des équipes et sais être moteur de l'esprit de groupe.

COMPÉTENCES

Unreal Engine, C++
Unity, C#
Java, Python, Shell/Bash, SQL
DevOps techniques, Git
Architecture, Algorithmie
Linux, Windows

Permis B

LANGUES

Français natif
Anglais courant
Espagnol scolaire

CONTACT

Téléphone : +33 6 31 14 39 83
Mail : bastien@zigmann.org
Portfolio : <https://bastien.zigmann.org/>
Site : [LinkedIn](#), [Itchi.io](#)

LOISIRS

Randonnée
Développement logiciel (projets personnels)
Photographie, Arts
Jeux vidéos
Voyages
Cuisine

PARCOURS PROFESSIONNEL

Game développeur indépendant Unreal Engine 5

Depuis septembre 2024

Publication de [Porkelin Star](#) : Tower Defense développé sur Unity dans le cadre de la [Mini Jam 189: Cooking](#). Travail en collaboration avec une petite équipe d'artistes et développeurs.

Technologies : C#, Unity, Git

Développement de projets indépendants ([Portfolio](#)) :

- [Rogue](#) : Rogue-like utilisant des systèmes créés sur mesure pour l'IA des ennemis, génération de la carte, personnage...

Prototypes :

- [Survival Island](#) : Graphismes réalistes, utilisation des systèmes d'unreal engine et des blueprints. récolte de ressources, crafting, construction de base, ennemis...
- [Crypt Raider](#) : Graphismes réalistes, travail avec lumen et les lumières
- [Toon Tank](#) : Combat de tanks avec graphismes cartoon, effet de particules, son et manipulation des effets de caméra.

Technologies : C++, Unreal Engine, Git

Apex Timing – Développeur backend C++

Juillet 2023 – Septembre 2024 (1 an 2 mois)

Logiciel de chronométrage et de gestion de centre de divertissement de la caisse à la piste. (13 employés)

Second développeur C++ de l'entreprise, très polyvalent.

Exemples de projets traités

- Mise en place de procédures et systèmes devops, documentation..etc
- Développement avec une société partenaire de panneaux LED sur mesure, communication radio.
- Intégration API chèques vacances ANCV en lien avec l'ANCV
- Développement d'une interface serveur pour le management du parc informatique, envoi de signaux WOL, contrôle centralisé.
- Intégrations de portiques de sécurité avec scan de QR codes
- Développement du système de gestion de centre de bowling, interfacé avec les systèmes brunswick.
- Intégration des notifications google FCM
- Développement d'outils serveur tel qu'un planificateur de tâches type crontab
- Passage et validation de la norme NF525.
- Support dernier niveau

Technologies : C++, C++Builder, Git, SQL



BASTIEN ZIGMANN

CONTACT

Téléphone : +33 6 31 14 39 83

Mail : bastien@zigmann.org

Portfolio : <https://bastien.zigmann.org/>

Site : [LinkedIn](#), [Itchi.io](#)

Reynolds & Reynolds – Développeur Java full-stack

Février 2021 – Juillet 2023 (2 ans 6 mois)

Logiciel et service pour l'industrie automobile (200+ employés dans la branche française)

Maintien et évolution du logiciel principal de l'entreprise. Evolutions et modernisation du logiciel et des technologies

Distingué en tant que « Employé du mois en février 2022 »

Développeur dans une équipe dédiée aux pièces de rechanges

Exemples de projets

- Développement d'un site de vente de pneu de professionnels à fournisseurs
- Développement de procédure d'inventaire avec scan
- Projet d'amélioration d'interfaces de gestion de stock
- Support de dernier niveau

Technologies : Java, SQL, Tomcat, SVN, UniVerse (associated Basic), JSP

INRIA – Stage de fin d'études – Ingénieur de recherche, Python

Juin 2020 - Décembre 2020 (8 mois)

Développement d'une librairie Python générant des terrains à l'aide de combinaisons de fonctions de bruits : [LandSeed](#)

Technologies : Python, Git, OpenGL, GLSL

Kobe University Science laboratory – Stage de recherche, Python

Mai 2019 – Juin 2019 (2 mois)

Stage d'échange au Japon dans le cadre d'une collaboration avec l'Université Grenoble Alpes.

Travaux sur la validation de software utilisant le machine learning.

Publication : « Toward Evaluation of Deployment Architecture of ML-Based Cyber-Physical Systems » lors de la conférence « 34th IEEE/ACM International Conference on Automated Software Engineering Workshop (ASEW) »

Technologies : Python, Azur ML studio

XSALTO – CDD – Développeur application mobile

2018 (7 mois)

Logiciels, hébergements et service pour professionnels (25+ employés)

Développement et publication initiale d'une application mobile de type audio guide : [Tellnoo](#)

Participation au développement d'une application mobile projet de validation de données OpenStreetMap

Technologies : OpenStreetMap, WikiData, TypeScript, JavaScript, Android studio, Java

FORMATION

Université Grenoble Alpes –
IM2AG

2018-2020

[Master Génie Informatique](#)

Mention : Bien

Université Grenoble Alpes - DLST

2014-2018

[Licence Informatique](#)