

Axel BORN

08/05/1998

axelvborn@gmail.com

06 XX XX XX XX

Programmeur Gameplay

Portfolio : <https://axelvborn.github.io/>

Compétences :

Développement :

- **Langages**

C#, Java, C/C++, Python
Javascript, HTML/CSS
SQL, Bases de Données

- **Moteur de Jeu**

Unity

- **Outils**

Git
Visual Studio, VS Code

- **Architecture Logicielle**

UML, Design Patterns

Gestion de projet :

- Méthodes agiles
- Kanban (Trello, Hack'nplan)

Langues :

- Anglais - Professionnel
- Allemand - Bases

Centres d'intérêt :

Jeux vidéo

(Action, Gestion, Puzzle)

Animation Japonaise

(Action, Aventure, Sci-fi)

Cyclisme sur route

Course à pied

Formation :

2020-2022 : Master 1 Informatique, Interaction Homme-Machine
Université Paul Sabatier, Toulouse

2019-2020 : Licence Informatique
Université Paul Sabatier, Toulouse

2018-2019 : 1ère année Ingénieur Informatique en Médias Numériques
CNAM-ENJMIN, Angoulême

2016-2018 : DUT Informatique
Université Paul Sabatier, Toulouse

Expérience professionnelle :

05/2021 – 02/2022 : Vacataire au Vaccinodrome de Toulouse
CHU de Toulouse / Mairie de Toulouse

- Support informatique, secrétariat, gestion de flux de personnes, etc...

11/2018 – 02/2019 : Développeur Unity (alternance)
Arkazur Studio

- Développement d'un jeu de cartes, non sorti.

Autres expériences :

2017 – Aujourd'hui : Développement de jeux vidéos

- Un jeu commercial sorti sur Steam : [Skew Pong](#)
- Participation à plusieurs Game Jams (7x Ludum Dare, 3x Global Game Jam, etc....) en équipe ou en solo.
- Développement d'un éditeur de niveaux 3d en jeu avec Unity.

2018 – Aujourd'hui : Membre du Toulouse Game Dev

- Depuis Octobre 2020, membre du conseil d'administration
- Organisation des Global Game Jam 2021 et 2022 à Toulouse
- Participation à des conférences, meetups, ateliers, etc...