

WESLEY PETIT



BAC+5 - JUNIOR PROGRAMMER

CONTACT



06.83.01.42.76
wesley.petit.lemoine@gmail.com



<https://wesleypetit.fr>
<https://github.com/wesley-petit>

HARD SKILLS

Développement

C+, C#
Python, Node.js
PHP, JavaScript, MySQL, HTML, CSS

Outils et Gestion de projet

Unreal Engine, Unity
Git, Perforce, Plastic SCM
Terraform
Jira, Azure Boards, Trello

SOFT SKILLS

Agile
Autonome
Rigoureux
Investi

FORMATIONS

Master Informatique - Gamagora - Lyon

Lyon II | Sept. 2021 - Sept. 2023

LP MIAMI - Spéc. VR / AR - Tarbes

IUT Paul Sabatier | Sept. 2020 - Juin 2021

DUETE Informatique - Spéc. Jeu Vidéo - Canada

UQAC | Sept. 2019 - Juin 2020

DUT MMI - Spéc. Jeu Vidéo - Tarbes

IUT Paul Sabatier | Sept. 2017 - Juin 2019

PROJET

The Curse Of Nephera

Chef de projet | Portal Like | PC | **Unreal Engine**

- Gestion de projet via la méthode **Agile**
- Prototypage en **Blueprint** puis production en **C++**
- Production d'un système d'interaction générique avec l'environnement
- Développement de la réflexion de la lumière par interaction avec les miroirs

EXPÉRIENCES

Tools & Pipeline Programmer

Asobo Studio | CDD | Octobre 2023 - Octobre 2024

- Développement pour **Microsoft Flight Simulator** (2020 et 2024)
- Développement de service en ligne en **C#** (ingestion de produits, service d'achat...)
- Mise en place de tests fonctionnels pour garantir la qualité et la fiabilité des services
- Déploiement de ressources avec **Terraform**
- Production et déploiement de solutions cloud avec Microsoft **Azure**

Tools Programmer

LIRIS | Stage | Mai 2023 – Septembre 2023

- Développement et optimisation de ray tracing en **C++**
- Documentation des composants et des procédures (Road map, déploiement...)
- Mise en place d'un **wrapper** C++ en Python à l'aide de **SWIG**
- Déploiement du pipeline avec **Docker**
- Développement d'une page web de démo en **Node.js**

Tools Programmer

Otidea | Stage | Mai 2022 – Août 2022

- Mise en place d'une chaîne d'outils orientée production (**DevOps**)
- Création et sauvegarde des métriques des sessions de test dans **Unity (C#)**
- Envoi automatique des métriques vers une base de données **MySQL**
- Production d'une interface de visualisation de données sous **Grafana**
- Refactoring du Core Gameplay du projet Flipper **VR**
- Installation et Configuration d'un **serveur Git**