



HADJI Mathias

Ingénieur Développement 3D

27 ans, né le 20/09/97

3 ans d'expérience professionnelle

Spécialisé **Unity, C#, .NET Mono**

Initié aux **méthodologies agiles** et au modèle Scrum

Véhiculé (Permis B)

Contact

Téléphone

06 41 45 42 36

Mail

hmathias13@gmail.com

Site web

<https://hmathias.com/>

Ville

34000, Montpellier

Diplômes

2019

Diplôme d'ingénieur en Informatique
Option Réalité Virtuelle et
Augmentée
École Polytech - Marseille

2016

Classe Préparatoire aux Grandes
Ecoles
Lycée Vauvenargues - Aix-en-Provence

Compétences

- Méthodes Agiles, modèle Scrum
- **Unity 3D**, Visual Studio, Git/Gogs, Blender, Postman
- Packages Unity : XR, Doozy, PhotonPUN, VRTK
- **C#, .NET Mono, .NET Framework 4.8, C++, Python, Javascript, HTML/CSS, ASP.NET Core, AngularJS, MySQL, Linq**

Langues

Anglais (Niveau C1)

Espagnol (Niveau B1)

Expériences

○ 2023-2024

Grabels (34)

Ingénieur en développement C# .NET

- Projet d'application web de critique cinéma, développée sur Visual Studio à l'aide des frameworks **ASP.NET Core** et **AngularJS**
- Projet d'application mobile **Unity C# .NET Mono** associant des comptes utilisateurs à des produits 3D configurables avec mise à jour de catalogue

○ 2019 - 2022

E2VR | Marseille (13)

CDI - Ingénieur en développement 3D, VR et AR

Développement, intégration, tests, optimisation, maintenance corrective et évolutive d'applications 3D/VR/AR et de packages sur Unity.

- Programmation en **.NET Mono (C#)**
- Fonctionnalités travaillés:
 - Déplacement et interactions VR (package VRTK puis Unity XR)
 - Pose et déplacements en AR (package VR Foundation)
 - Gestion de **plusieurs joueurs en simultané** dans une room en réseau, à partir de plusieurs plateformes (PhotonPUN)
 - Système de **diffusion** d'une application vers une autre (FMETP)
 - **Navigation UI mobile responsive** (avec et sans package DoozyUI)
 - **Communication avec une API**, traitement des données en Runtime
 - Récupération et sauvegarde de données sur des fichiers JSON
 - **Mise à jour d'application mobile** avec ajout d'éléments 3D (Bundles)
 - Chargement asynchrone de scènes additives
 - Intégration sonore avec spatialisaton
 - Traitement de données à l'aide de **LINQ**
- Optimisation multi-plateforme : **Windows** pour Oculus Rift ; **Android** pour **Meta Quest, Pico Neo 3 Pro** et **mobile** ; **iOS**
- Architecture de code avec plusieurs couches (Modèle, Vue, Controller)
- Développement de scripts Blender et de scripts batch.
- Maintenance d'un logiciel .exe avec interface visuelle (**.NET Framework 4.8**)

○ Février 2019 - Août 2019

E2VR | Marseille (13)

Stage en développement 3D, VR et Web

Développement, intégration, tests et optimisation d'applications en réalité virtuelle et d'application 3D sur **Unity**. Programmation en C#.

Développement Full Stack pour l'ajout de pages à un Back-Office, à partir de **nodeJS** et **AngularJS**, programmation en Javascript, structuration et stylisation des pages en **HTML / CSS** tests de l'API avec le logiciel **Postman**. Gestion des versions avec **Gitlab**.

○ 2018

Optimum Tracker | Meyreuil (13)

Stagiaire en développement Javascript Objet

Développement de micro-services en **JavaScript Objet**, interagissant avec des Bases De Données **NoSQL Cassandra** et des piles **AMQP**.