

Stéfan OUMANSOUR

Développeur de jeux vidéos

Lyon, France
+33 6 95 64 26 91
oumansour.stefan@gmail.com

GitHub : <https://github.com/ostef>
Portfolio : <https://ostef.github.io>
Linkedin : <https://www.linkedin.com/in/stefan-oumansour>

Je suis un développeur passionné et rigoureux spécialisé en programmation de jeux vidéos, moteurs de jeux et moteur de rendus 3d. J'ai beaucoup de projets personnels à mon actif ainsi qu'une expérience professionnelle d'un an et demi dans un petit studio de jeu vidéo en tant que développeur moteur. Bien que mon expérience soit surtout dans la programmation de moteurs, je suis à l'aise et familier avec le moteur Unity avec lequel j'aime explorer des sujets de gameplay 3C (character, camera, control).

COMPÉTENCES

Langages : C++, C#, C, x86 Assembly, GLSL, HLSL, Python, Typescript, Javascript,
Technologies : Unity, Vulkan, DirectX 11, DirectX 12, Metal, OpenGL, Git, Linux
Domaines : Moteurs de jeux, Langages de programmation, Fullstack, Maths, Multithreading, Programmation bas niveau, Programmation temps réel
Langues : Français, Anglais

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Développeur de moteur de jeu vidéo, Fomenko *Mars 2024 – Juillet 2025*

Développement d'un moteur de jeu vidéo, moteur de rendu et éditeur en **C++**, **DirectX** et **Metal** chez Fomenko pour un jeu d'aventure/énigmes:

- Moteur de rendu PBR, shadow maps, SSAO, API d'abstraction graphique
- Framework d'interface graphique
- Editeur de monde et placement d'objets
- Outils de painting de terrain et de végétation

Freelancing *Janvier 2026 – présent*

Missions freelance web (fullstack VueJS, NestJS, 3D ThreeJS, PHP Symfony) :

Module back-office (PHP Symfony, MySQL) :

- Développement d'un module de gestion automatique d'annuités de brevet à payer : statut, échéances, retards et surtaxes
- Intégration au sein d'un back-office existant et complexe en PHP Symfony avec une base de donnée MySQL
- Déploiement avec Coolify

Plateforme client (VueJS, NestJS, PostgreSQL) :

- Création from scratch d'une application web permettant aux clients de consulter, payer ou abandonner leurs annuités de brevet
- Développement de l'API REST avec NestJS
- Base de donnée PostgreSQL avec Typeorm
- Interface VueJS réactive, tableaux d'annuités avec pagination
- Déploiement avec Coolify

Shop de trophée de randonnée 3D (VueJS, ThreeJS, Python Flask) :

- Génération 3D de trophée à partir de données GPS et d'élévation avec ThreeJS
- Gestion des paiements avec Stripe

PROJETS

Vk-Engine, moteur de jeu *2024 - présent*

Moteur de jeu avec un moteur de rendu en **Jai**, **C++** et **Vulkan**, un système d'entités, un système d'assets, un éditeur et un moteur physique :

- Moteur de rendu forward clustered,
- Matériaux PBR, image based lighting, bloom, parallax occlusion mapping, shadow maps, skybox HDR
- Animations squelettiques
- Système d'entités et de composants performant
- Éditeur ImGui complet : multi-viewport, gestion de scènes, éditeur de matériaux
- Intégration avec le moteur physique Jolt

Minecraft clone *2023*

Recréation du jeu vidéo Minecraft en **C++** avec **OpenGL** :

- Génération de terrain basée sur le même fonctionnement que le jeu original
- Rendus de chunks, gestion de la transparence, animations
- Collisions avec le terrain
- Éditeur avec la librairie ImGui

OhMyGUI, librairie d'interface graphique *2026*

Librairie d'interface graphique complète en immediate mode :

- Librairies de widgets complète (boutons, dropdowns, tableaux, sous-fenêtres, menus, sélecteur de couleur)
- Moteur de layout inspiré de flexbox
- Moteur de rendu de formes et de texte en signed-distance-field
- Effets graphiques (ombres internes/externes, gradients, bordures)

Langage de programmation *2024 - présent*

Développement d'un langage de programmation bas niveau :

- Compilation vers un bytecode custom
- Typage statique
- Structs, pointeurs, tableaux, fonctions avec overloading
- Appels dynamiques à des librairies C
- Exécution de code arbitraire au compile time
- Backend LLVM

Jeu de pong en ligne *2023*

Application web full-stack en **Typescript** avec **VueJS** et **NestJS** :

- Jeu de pong basé sur **Websockets**
- Système d'authentification sécurisé 2FA,
- Chat en temps réel avec channels publics/privés, rôles utilisateurs, messages directs
- Système de profils joueur avec historique des matchs, statistiques et classements
- Architecture microservices avec NestJS, base de donnée **PostgreSQL**

FORMATION

École 42 Lyon, France *2021 - 2026*

Expert en architecture informatique

Lycée Colbert, Tourcoing, France *2017 - 2020*

Bac S option Sciences de l'Ingénieur