

Adrien RIBEIRO

Développeur Informatique

Développeur passionné, je transforme des idées innovantes en solutions performantes

☎ 06 51 78 97 98

✉ adrien.ribeiro.me@gmail.com

[Profil LinkedIn](#)

[Portfolio](#)

Compétences

Informatiques : C++, C#, Java, Unity, Unreal Engine, Sql, Git, Jira, Agile, ...

Langues : Français et Anglais (écrit, lu, parlé)

Sofskills : Adaptabilité, Travail d'équipe, Communication

Expériences Professionnelles

Développeur Unity / Android – Indépendant - MystereMot - 2025 – 6 mois

- Création d'un jeu de réflexion / lettres, disponible sur Google Play.
- Développement complet du jeu.

Développeur XR – Emersive (Espagne) - 2023 – Stage de fin d'étude (6 mois)

- Réalisation de projets variés en réalité virtuelle, augmentée et mixte (VR/AR/XR).
- Développement de solutions interactives utilisées lors d'événements commerciaux.
- Intégration et optimisation avancés sur Unity pour des fonctionnalités immersives.

Lead Programmeur – Projet IIM - Out of Three - 2022 – 4 mois

- Création d'un jeu de boss rush en coopération, disponible sur Steam.
- Développement de mécaniques avancées dans le cadre d'un projet vertical slice.
- Coordination avec des équipes multidisciplinaires pour un gameplay fluide et captivant.

Lead Programmeur – Projet IIM – Wild - 2020 – 4 mois

- Création d'outils personnalisés pour un jeu d'aventure/puzzle (Vertical Slice).
- Collaboration avec des équipes multidisciplinaires pour affiner les concepts techniques.

Lead Programmeur – Projet IIM – Android - 2020 – 4 mois

- Conception d'un jeu Tower Defense, disponible sur le PlayStore.
- Programmation du gameplay principal et optimisation des fonctionnalités sous Unity.

Programmeur – Projet IIM - Plusieurs GameJams - 2019 – 2023

- Développement de jeux PC dans des délais courts, adaptés à des thèmes imposés.
- Travail en équipes improvisées, améliorant la capacité d'adaptation et la collaboration.
- Implémentation de mécaniques variées de gameplay, renforçant la créativité.

Programmeur – Projet IIM et Ubisoft - Preuve de Concept - 2019 – 4 mois

- Participation à la création d'un rogue-like/aventure dans le cadre d'un projet vertical slice.
- Développement de gameplay et mise en œuvre de systèmes de génération procédurale.

Formation

2023 - Mastère Game Programming - Institut de l'Internet et du Multimédia – Pôle Léonard de Vinci

2019 - DUT Informatique - Université Paris-Sud

2017 - Baccalauréat Sciences de l'Ingénieur - Lycée Jean Perrin

Centres d'Intérêt

🎮 Jeux vidéo, 🧠 Apprentissage technologique et divers, 🏊 Salle de sport