

Jérémy Rabouan

34 ans - permis auto/moto
Courriel : contact@djeylabs.com
Portfolio : djeylabs.com



Core skills :

-  Unity Engine
-  C#
-  Shaders HLSL
-  Architecture logicielle

Side skills :

-  Godot Engine, Unreal Engine, JavaScript, Python
-  Suite Adobe, Affinity, DaVinci Resolve
-  Blender, 3DS Max
-  Ableton Live
-  Game Design

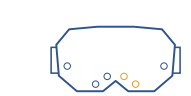
Soft skills :

-  Pensée analytique
-  Leadership technique
-  Prise de décision
-  Esprit interdisciplinaire

Langues :

-  Français (langue maternelle)
-  Anglais (usage quotidien)
-  Japonais (en apprentissage)
-  Espagnol (bases)

Développeur Unity Indépendant

			
Jeu Vidéo	Serious Game	Simulation	Expertise
Développement complet de titres indépendants et advergames.	Solutions ludiques pour la formation et l'apprentissage.	Visualisation technique et environnements industriels.	Conseil et renfort technique sur vos projets, en cours ou à venir.

Expériences

Depuis Décembre 2025 : **Développeur Unity Indépendant**

Mai 2022 - Février 2026 : **Développeur Unity**

À temps plein chez **7 Shapes** sur un jeu sérieux en WebGL, la 7 Shapes School : conception d'architecture puis développement d'un nouveau produit, évolution et optimisation de l'existant.

Septembre 2018 - Mai 2022 : **Développeur Unity**

À temps plein chez **Studio Nyx** pour, notamment, **Naval Group**, le **CINAV** et **Schneider Electric** : conception et développement de jeux et simulations sur PC, en VR et en réseau.

Août 2018 : **Développeur Unity Indépendant**

Une application médicale dédiée à l'aide au patient atteint de parkinson dans le cadre de recherche du docteur Bayen.

Juin 2016 - Novembre 2016 : **Game Designer**

Stage pour le studio **Fishing Cactus** : conception de design, test et maintenance des produits existants.

Expériences pédagogiques

Février 2019 - Juin 2019 : **Intervenant pédagogique** en mixage audio pour la formation des Master 2 de l'école ESTEN (Tours, 37).

Juin 2019 : **Animateur de stage vidéo** avec Avecunphotographe.fr.

Études

- 2017 **Master**, mention très bien : Trucages numériques de l'image et du son, spécialisé en média interactifs et jeux vidéo à la **Faculté des sciences de Valenciennes (59)**.
- 2016 **Équivalence de la seconde année de master** : Design de jeux vidéo à l'**UQAT de Montréal (Canada, Québec)**.
- 2013 **Diplôme d'Etudes Universitaires Générales** : Mathématiques, Physique, Chimie et Informatiques à la **Faculté des sciences d'Angers (49)**.