

Candidat – Bachelor Game Design & Programming

Dylan ZAKAHARINIVO

+33 6 27 26 61 60 — dylan.zakaharinivo@gmail.com — [LinkedIn](#) — [Github](#) — [Portfolio](#)

Île-de-France

Étudiant en 3ème année de Bachelor Développement Web & Application, je souhaite me spécialiser en programmation de jeux vidéo et intégrer la 2ème année du Bachelor Game Design & Programming. Passionné par le gameplay, les systèmes de jeu et la création d'expériences interactives, je développe en autonomie des projets sous Unity et Unreal Engine afin d'approfondir mes compétences en C# et C++.

Compétences techniques

Langages principaux	C#, C, Python, JavaScript, Java
Apprentissage en cours	C++
Game Development	Unity (C#), Unreal Engine (Blueprints), Gameplay Programming, Systèmes de combat, Juiciness, Architecture orientée objet
Programmation	Algorithmique, Structures de données, POO, Gestion d'événements, Debugging, Optimisation
Outils	Git (GitHub), Visual Studio, VS Code, Docker, Ubuntu
Web (complémentaire)	React, Node.js, Vue.js, Symfony, SQL
Soft Skills	Esprit d'équipe, Autonomie, Gestion de projet, Méthodologie agile, Adaptabilité
Langues	Français (natif), Anglais (B2) – Stage à Toronto (6 semaines)

Expériences

Développeur React Décembre 2025 - En cours
Fluxod — La Défense, Île-de-France

- Participation à la refonte complète d'une application avec forte logique métier.
- Résolution de bugs complexes nécessitant analyse, debugging et optimisation de performances.
- Implémentation de nouvelles fonctionnalités dans une architecture existante.
- Travail en équipe en méthodologie agile.

Développeur React Juin 2025 - Août 2025
Addeus — Clermont-Ferrand, Auvergne-Rhône-Alpes

- Développement de fonctionnalités modulaires et maintenables.
- Internationalisation (i18n) et gestion dynamique de templates.
- Conception d'un éditeur graphique interactif basé sur une logique événementielle.

Développeur JavaScript

Veolia — Maisons-Laffitte, Île-de-France

Avril 2024 - Août 2024

- Développement d'un script automatisé pour synchroniser des données entre Google Sheets et une base de données.
 - Manipulation de données, logique conditionnelle et automatisation de flux.
-

Formations

Bachelor Développement Web & Application

Efrei — Paris, France

Septembre 2023 - Septembre 2026

Baccalauréat (NSI, Mathématiques)

Lycée Marie Laurencin — Mennecy, France

Septembre 2020 - Septembre 2023

Projets

Riftborn 3D (Unreal Engine – Blueprint) — RPG Tactique 3D – Projet Personnel Depuis Août 2025

- RPG tactique orienté PVE mêlant exploration libre et combats au tour par tour, inspiré de Clair Obscur: Expedition 33, Persona et 7DS: Grand Cross.
- Implémentation d'un système de timeline active où la vitesse influence l'ordre et la fréquence des actions.
- Conception d'une architecture modulaire en Blueprint (Event Dispatchers, logique événementielle, gestion des états et compétences).
- Développement d'une IA ennemie conditionnelle et synchronisation gameplay/animations (Animation Montages, Anim Notifies).

Riftborn 2D (Unity – C#) — RPG 2D Top-Down – Projet Personnel Depuis Septembre 2024

- RPG 2D vue du dessus centré sur la création libre de builds, permettant au joueur de composer son propre kit de sorts inspiré de League of Legends.
- Implémentation des déplacements, collisions, animations et système de combos basé sur le timing des actions.
- Conception d'un système de compétences modulaires permettant au joueur de composer son propre kit de sorts.
- Architecture orientée objet facilitant l'ajout et l'équilibrage de nouvelles mécaniques.

Jeu de combat tactique (Java) — Projet académique – Ligne de commande Depuis Octobre 2025

- Développement d'un système de combat tour par tour inspiré de Clair Obscur: Expedition 33.
- Sélection d'équipe, gestion d'inventaire et achat d'équipement.
- Implémentation d'un système de QTE influençant les dégâts.
- Gestion des statistiques, états, critique, calculs dynamiques de dégâts.
- Architecture orientée objet (Héritage, Interface, Polymorphisme, Encapsulation).

LP Tracker (Next.js, Express.js) — Plateforme de suivi statistique d'un jeu compétitif Depuis Avril 2025

- Analyse et traitement de données liées aux performances en jeu.
 - Création d'API pour récupérer et structurer les données.
 - Visualisation dynamique des statistiques (progression, ratios, historiques).
-

Centres d'intérêt

- Jeux vidéo (RPG, jeux compétitifs, indépendants).
- Volley-ball, Football, Badminton.
- Voyages (Amérique du Nord, Europe, Afrique, Asie).