



CONTACT

Téléphone :
0602376201

Mail :
Saussol.nicolas@gmail.com

COMPÉTENCES

Gestion de Projet

Travail en équipe

Esprit analytique

DevOps & Agile

Unity C# / Blender

POUR PLUS DE DÉTAILS MON

Book

LANGUE

Français natif

Anglais capacité pro

LinkedIn



Nicolas Saussol

Software Engineer

FORMATION

Master concepteur et développeur d'application 2022/2024

Bac+5

Gaming Campus, Lyon

Bachelor Creative Coding Bac+3 2019/2022

E-artsup, Toulouse

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Software Engineer 2022/2024

Volvo Group, Lyon

- Conception et Développement d'Applications/Jeux interactifs en AR, VR et MR avec Unity en C# pour Android/IOS, PC
- Utilisation de logiciels de modélisation 3D pour créer des environnements immersifs.
- Pratiques DevOps : Automatisation des déploiements via CI/CD, assurant des releases continues et de haute qualité.
- Gestion du code source avec Git et GitHub.
- Méthodologies Agiles : avec Scrum et Kanban, garantissant la livraison ponctuelle et qualitative des fonctionnalités.
- Direction d'une équipe de 4 développeurs, de la conception à la livraison finale.
- Passion pour l'apprentissage continu et la recherche de nouvelles technologies pour améliorer produits et processus.

Projets Clés TVPDC Logistique

Objectif : Simuler et tester le placement des racks de stockage dans une nouvelle zone de l'usine moteur.

Rôles et Responsabilités : Concepteur et développeur principal. Rédaction des exigences avec les clients et création du cahier des charges et développement de l'application en MR permettant de tester différentes configurations de stockage.

Technologies et Outils Utilisés : Unity, Réalité Mixte (MR), C#, Logiciels de modélisation 3D.

Résultats et Impact : Développement rapide d'une démo en un mois, facilitant la réorganisation de l'usine et réduisant les coûts et erreurs potentielles.

CENTRES D'INTÉRÊT



Pêche



Voyage



Rugby



Gym



Tir à l'arc

Truck Experience

Objectif : Développer un mini-jeu VR pour des événements et formations, permettant de reconstruire un camion électrique.

Rôles et Responsabilités : Conception de l'expérience utilisateur et des mécaniques de jeu. Développement d'un jeu VR simple et intuitif.

Technologies et Outils Utilisés : Unity, Réalité Virtuelle (VR), C#, Logiciels de modélisation 3D.

Résultats et Impact : Jeu VR engageant utilisé lors d'événements, améliorant l'engagement et l'apprentissage des participants.

Développeur / intégrateur

2021/2022

Digital Blend, Toulouse

VR Shooter

Objectif : Développer une application de team building en VR pour Airbus, un jeu de tir 3v3 en réseau local.

Rôles et Responsabilités : Développeur principal, responsable de la récupération du cahier des charges, du développement, du level design, et de l'intégration et optimisation de l'expérience.

Technologies et Outils Utilisés : Unity, Réalité Virtuelle (VR), C#.

Résultats et Impact : Création d'un jeu VR immersif pour Airbus, favorisant la cohésion d'équipe et offrant une expérience de team building unique et interactive.

SKILLS

Compétences Techniques et Soft Skills :

Langages de Programmation : C#, C++, Json

Moteurs de Jeux et Environnements de Développement : Unity, Unreal Engine.

Technologies Immersives : AR, VR, MR.

Gestion de Code Source : Git, GitHub.

Déploiement et Automatisation : CI/CD, Jenkins.

Modélisation 3D : Blender, Maya.

Méthodologies Agiles : Scrum, Kanban.

Leadership et Gestion d'Équipe : Direction d'équipes de développement, gestion de projets complexes.

Communication : Collaboration avec les clients et les équipes, rédaction des exigences.

Résolution de Problèmes : Approche proactive et innovante pour surmonter les défis.

Apprentissage Continu : R&D, adoption rapide des nouvelles technologies.

GameJam

- [Game for the Game Jam \(2023\)](#)
- [Game for the Ludum Dare 48 \(2022\)](#)
- [Game for the E-Artsup Game Jam \(2021\)](#)
- [Game for the Global Game Jam \(2021\)](#)