

Alister STANLEY

DÉVELOPPEUR GAMEPLAY

E-MAIL

alister0stanley@gmail.com

TÉLÉPHONE

+33 6 43 67 46 42



COMPÉTENCES CLÉS

- Unreal Engine 5, C++, Blueprints
- Python, PySide6, pipelines d'assets
- Flutter, Flame, Android, iOS
- React, TypeScript, Node.js, SQL
- Blender, shaders NPR, OpenGL
- Git, Perforce, SQLite

LANGUES

Français : natif

Anglais : professionnel

CENTRES D'INTÉRÊT

Tennis, animation 2D/3D, design, musique et conception de jeux vidéo

PROFIL

Développeur indépendant orienté gameplay et production, avec une pratique d'Unreal Engine depuis 2010 et une activité professionnelle C++ / UE5 depuis 2023. Conception de systèmes de jeu, plugins, shaders stylisés, outils Python et applications Flutter.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

XENOJI STUDIO - PARIS

Sept. 2023 - Présent

Développeur indépendant (auto-entreprise)

- Systèmes de gameplay Unreal Engine 5, plugins C++ réutilisables et outils éditeur/runtime.
- Xenify Asset Factory (Python/PySide6) : traitement par lots de plusieurs assets en moins de 5 minutes ; plus de 50 assets traités.
- Shaders stylisés/NPR, optimisation de builds et migration de projets Unreal Engine 5.
- Production 3D, animation et automatisation de pipelines assistée par IA.

EUDONET - COURBEVOIE

Avr. 2019 - Août 2023

Ingénieur logiciel

- Développement d'Eudo Touch et Eudo Touch SE (Android/iOS, publiées sur Google Play et l'App Store) et du logiciel web Eudonet.
- Équipe R&D de plus de 8 personnes : Node.js, interfaces responsives, temps réel, maintenance, refactorisation et amélioration UX.

ABE - BOULOGNE-BILLANCOURT

Mai 2018 - Sept. 2018

Développeur mobile & chef de projet (stage)

- Application mobile événementielle, coordination des besoins client et suivi du déploiement.

IRIS MESSIDOR - BONDY

Août 2016 - Sept. 2016

Développeur Android (stage)

- Application Android antivol pour véhicules avec géolocalisation.

MC CONSULT - PANTIN

Nov. 2012 - Mai 2013

Dessinateur projeteur CAO / Architecture (stage)

- Plans AutoCAD, suivi de chantier et supports visuels.

PROJETS PERSONNELS

Story Project Studio - Flutter

- Éditeur de narration interactive : cutscenes, dialogues, affinités, quêtes, choix, voix et données de jeu ; environ 317 événements sur la temporalité principale.

Kagecrest Studio - studio en cours de création

- Pipi Panic : jeu mobile Flutter/Flame mené jusqu'au test fermé.
- Genable AI : CRM SaaS, automatisation marketing, workflows et assistance IA.

FORMATION

Master en Informatique des Systèmes Embarqués

2019

Université Paris VIII - Saint-Denis | Mention assez bien

Certificat Unreal Engine C++

2019

The Ultimate Game Developer Course - Udemy

Bac Professionnel EDPI

2013

Lycée Denis Papin - La Courneuve | Mention bien

Liens professionnels :



alister-stanley.vercel.app