



EMA - OUARDI -

• Game Programmer & Tech Artist •

Stage de fin d'études de 6 mois à partir de Janvier 2026

A propos de moi

Ce qui m'a immédiatement plu dans la programmation, plus que la logique et les casse-têtes, c'était de voir ce que je pouvais créer, de reconnaître les caractéristiques de mes jeux préférés dans mon travail.

 emaouardi@gmail.com

 emaouardi.wixsite.com/portfolio

 linkedin.com/in/emaouardi

• Compétences •

LANGAGES DE PROGRAMMATION

C#, C++, Python, LUA

MOTEURS DE JEU

Unity, Unreal Engine 5

LOGICIELS

Visual Studio, Github, Mantis, Jira

SOFTSKILLS

Curiosité, créativité, esprit d'équipe
leadership & management, autonomie

LANGUES

| | |
|-----------------|-------------------|
| Français | Langue Maternelle |
| Anglais | Niveau TOEFL C1 |
| Espagnol | Niveau B1 |
| Arabe classique | Niveau A1 |

• Centres d'intérêt •

JEUX VIDEO

Principalement jeux vidéo solo narratifs et platformers (The Last of Us, Night in the Woods, Animal Well...)

ROLLERS

2 ans - Randonnée de 38 km

CINÉMA

Wes Anderson, Ari Aster, Greta Gerwig...

• Experiences •

2024 - 2026 | 1 an (en cours) | Projet de fin d'études

GAME PROGRAMMER & TECH ARTIST

Puzzle Game à la première personne | Unity

| Équipe de 15

- Tools d'implémentation de LD
- Raymarching Fractal Shader, stencil shaders, optimisation de rendering

2025 | 2 semaines | Controlleur Alternatif

GAME PROGRAMMER - Exposition à la GDC

Unity | Équipe de 8

- Gameplay, Implémentation de gamefeel et feedback

2024 | Stage de 6 mois

TECH ARTIST

Popcorn FX - Persistant Studios

- Expérience sur des logiciels variés (PopcornFX v2, Intégration Unity & UE5, EmberGen, Photoshop, 3DS Max)
- Développement d'intégration : Implémentation de features editor sur les plugins Unity et Unreal
- Unreal 5, Demo VFX montrant les nouvelles features editor pour la GDC (Game Developers Conference)

2023 | 4 mois | Couch Game

LEAD GAME PROGRAMMER & TOOLS PROGRAMMER

Coop Couch Game | Unity | Équipe de 13

- Tool de mapping des events du jeu avec de la réflexion, pour l'intégration de SFX et gamefeel
- Gestion de tâches/temps et planning

2023 | 5 semaines | Jeu Mobile

LEAD GAME PROGRAMMER

Puzzle Game | Unity | Équipe de 9

- Système de sauvegarde en binaire, traduction, pathfinding
- Tools
- Gestion de tâches/temps et planning

2023 - 2024

PRÉSIDENTE D'ASSOCIATION ETUDIANTE

LéoIndieGames, Association de développement de jeu

- Organisation d'un tournoi sur des jeux développés par l'asso (+50 participants)
- Gestion de tâches/temps et planning
- Communication écrite et verbale

2023 | 4 mois

TECH ARTIST - Prix du Meilleur Jeu

Platformer Contemplatif | Unity | Équipe de 7

- Ce jeu a gagné le premier prix du "Hauts-de-Seine Digital Games Festival", "Meilleur jeu" dans la catégorie des plus de 18 ans.
- Shader de distorsion de sprite, cell shading, particle effects
- Post Processing integration

2022 | 1 semaine | Jeu SFML Multijoueur

GAME PROGRAMMER | Tech Artist 2D Tower Defense | C++ - SFML | Équipe de 3

- Programmation Orientée Object (POO)
- 2 différents types de comportement d'ennemis - Pathfinding
- Particle Effects

2021-2025 | 9 Game Jams

GAME PROGRAMMER | Game Artist | Tech Artist Unity

- Programmation Orientée Object (POO)
- Gestion de données - Tool Programming
- Gamefeel

Voir plus dans mon portfolio >



• Formation •

BACHELOR - MASTÈRE - Game Programming

IIM, Paris | 2021 - 2026 (En cours)

- Informatique : C#, C++, Blueprint, Algorithmique, Programmation Orientée Objet (POO), Programmation Réseau, Programmation Moteur
- Moteurs de jeu : Unity, Unreal Engine 5
- Autre : Mathématiques, QA testing & Mantis, Sound Design, Softskills, histoire du jeu vidéo, Design Thinking