

Léo Forner

Ingénieur expert Unity



Contact

unity@leoforner.fr

Localisation

Lons-le-Saunier (Jura)
Disponible en distanciel
Déplacements ponctuels possibles

Compétences principales

Expertise Unity et C#
Développement et optimisation
d'applications 3D
Formation, accompagnement et
tutorat
Réalité virtuelle et augmentée
Prototypage rapide
Cycles en V et méthode agile

Langues

Français (langue maternelle)
Anglais (niveau professionnel)

Certifications

*Unity Certified Professional
Programmer / 2020 et 2023*
>Expertise avancée en
programmation

Unity Certified Instructor / 2021
>Habilité à donner des formations
pour le compte d'Unity

Études

Titre d'ingénieur en électronique et
informatique (ENSEA, Cergy,
France) / 2012
MSc interactive media (UCC, Cork,
Irlande) / 2013

Hobbies

Sports en nature (VTT, trail,
escalade)
Piano
Jeux vidéo

Expériences

FORMATEUR UNITY FREELANCE

Unity, F3DF, Softeam, Gaming Campus, ICAN / depuis 2020

>Formations pour le compte d'Unity

>**Programmes officiels et sur mesure**

>Secteurs du jeu vidéo, de l'industrie, de l'architecture, etc.

Compétences : Unity, C#, pédagogie, Zoom, Notion

DÉVELOPPEUR UNITY FREELANCE

CEA / 2023-2024

>Développement d'une IHM de jumeau numérique

>**Conception et mise en place d'une architecture data-driven**

>Focus sur l'intégration de bibliothèques custom

Compétences : Unity (Robotics), C#, méthode agile, Git

MakeMePulse / 2022

>Développement d'un configurateur 3D

>**Optimisation de la mémoire et des graphismes pour le web**

>Focus sur l'interface pour le multiplateformes (WebGL, Android et iOS)

Compétences : Unity (URP, UIToolkit, MARS, Addressables), C#, réalité
augmentée, méthode agile, Github, Zenhub, Figma

Albyon / 2021 & 2022

>Développement de jeux en VR pour le Quest 2

>**Focus sur l'optimisation des performances pour les casques VR
autonomes**

Compétences : Unity (Unity XR SDK, Oculus integration kit, URP, IA
[NavMesh]), C#, réalité virtuelle, méthode agile, Perforce, Jira, Coda,
anglais (équipe internationale)

ACOEM / 2020

>**Développement de prototypes en AR pour des usages industriels, pour
téléphones et tablettes Android et iOS**

>Focus sur le prototypage rapide, afin d'essayer de nouvelles idées
chaque semaine

Compétences : Unity (AR Foundation, Mapbox, Placenote), C#, réalité
augmentée, méthode agile, BitBucket, Jira

360G / 2019

>Développement d'applications AR (mini-jeux, essai augmenté,
expériences artistiques) pour différents secteurs (divertissement,
événementiel, vente en boutique, sport)

>Focus sur l'UX pour proposer de nouvelles formes d'interaction

Compétences : Unity (gesture tracking, animation de personnages 3D,
ShaderGraph et VFXGraph), C#, Github, Trello

DÉVELOPPEUR WEB ET MOBILE

Sword / 2015-2018

>Développements d'intranets et d'apps mobiles pour de grands
comptes et dans le domaine de la santé

Compétences : C# (SharePoint, ASP.NET Razor, Xamarin), JavaScript
(AngularJS, React, Cordova)