



Nathan BIAGINI

Metz, FRANCE

nath.biagini@gmail.com
<https://nath-biag.com/>
<https://github.com/nathhB>

Formation

Diplôme Expert en technologies de l'information

EPITECH Nancy, Paris (2011 - 2016)

Major en Développement de jeux vidéo - 4^{ème} année EPITECH

Corée du Sud, Keimyung University (2014 - 2015)

Baccalauréat STI - Mention Bien Metz (2011)

Langages de programmation

Ruby / C# / C / C++

Java / Kotlin / JS

Lua

Compétences

Développement de jeux vidéo

Unity3D, raylib, libGDX, Pico8

Développement Web

Ruby On Rails, JS, emscripten, WebRTC

Développement Android

Java, Kotlin, Realm, Android SDK

Langues

Anglais
C1

Profil & Objectif

Passionné par le développement de jeux vidéo, je souhaiterais mettre mes compétences de développeur au service de cette passion. Fort d'une expérience de plus de 5 ans en tant que développeur backend, je suis rigoureux, attaché au travail bien fait et toujours désireux d'acquérir de nouvelles connaissances.

Expériences professionnelles

Développeur Ruby (+ RoR) - Société Keldoc (CDI, 2016 - 2021)

Développement et maintien du système de synchronisation KelDoc permettant l'interfaçage du site keldoc.com avec de nombreux centres hospitaliers en France.

Mise en place de solutions permettant le traitement d'un important volume de données via des technologies comme Redis, RabbitMQ et MongoDB.

Développement d'interfaces web permettant l'administration et la supervision du système ainsi que des API RESTs pour son pilotage avec Ruby On Rails.

Développeur C# (WPF) / Kotlin (Android) - Freelance (2020 - 2021)

Développement d'un système de création et de gestion de formations incendie, composé d'une application PC et d'une application tablette Android.

Développeur Unity3D - Jocaloca Games (Stage, 4 mois, 2014)

Développement et publication de jeux mobiles Android grand public avec Unity3D.

Développement d'un prototype de jeu d'avion multi-joueurs en ligne avec Photon Cloud.

Développeur Java - Société Altanis (Stage, 6 mois, 2012)

Développement d'un framework interne basé sur l'API Netbeans pour et accélérer et faciliter la création d'applications pour les clients de la société.

Centres d'intérêts

Auteur et mainteneur du projet open-source **nbnet** : librairie C permettant l'implémentation d'une architecture client-serveur d'un jeu vidéo multi-joueur en ligne

Développement de jeux vidéo

Sport

Echecs