

Mohamed Khalil Chabir

+216 90 084 364 | khalil.chabir@gmail.com | linkedin.com/in/khalilchabir | github.com/therealkhalil | khalilchabir.me

ÉDUCATION

ISI Ariana - Institut Supérieur d'Informatique <i>Master en Développement logiciel et Nouvelles Technologies</i>	Sept. 2024 – Présent <i>Ariana, Tunis</i>
ISAMM - Institut Supérieur des Arts et Multimédia <i>Licence en Développement de Jeux Vidéo</i>	Sept. 2021 – Juin 2024 <i>Manouba, Tunis</i>
Lycée El Menzah 6 <i>Baccalauréat en Informatique</i>	Sept. 2020 – Juin 2021 <i>Ariana, Tunis</i>

EXPÉRIENCE

Développeur Freelance <i>Fiverr, Upwork</i>	Jan. 2021 – Présent <i>Télétravail</i>
<ul style="list-style-type: none">Collaboration avec des clients et studios du monde entier pour développer des applications web, mobiles et des jeux vidéo.Satisfaction des clients sur plusieurs plateformes (Fiverr, Upwork, contrats de projet).Livraison de projets de haute qualité en garantissant la satisfaction des clients et des collaborations récurrentes.	
Stagiaire Programmeur Intelligence Artificielle (Dev. Jeux) <i>Herodot Studio</i>	Jan. 2024 – May 2024 <i>Ariana, Tunis</i>
<ul style="list-style-type: none">Développement d'IA avancées pour le jeu Wakeup: Medina Thrills avec des systèmes d'arbres de comportement Unity, améliorant le comportement des PNJ de 40%.Contribution au succès du projet en complétant 80% des tâches de développement d'IA.Acquisition d'expérience en animation et rigging avec Blender pour améliorer mes compétences techniques.	
Level Game Designer Unity <i>NKX Studio</i>	Mars 2023 <i>Toulouse, France (télétravail)</i>
<ul style="list-style-type: none">Conception et développement de trois niveaux de jeu détaillés (Grotte, Forêt, Nature) avec un accent sur l'esthétique de l'environnement et la conception des niveaux dans Unity.Livraison d'une scène jouable complète et intégration des retours pour améliorer la jouabilité et l'expérience globale des joueurs.	
Stagiaire Développeur Unity/C# <i>CGI Studio</i>	Juin 2022 – Juillet 2022 <i>Nabeul, Tunis</i>
<ul style="list-style-type: none">Collaboration sur la conception de mécaniques de jeu et création d'environnements immersifs de zombies.Livraison d'un prototype fonctionnel démontrant créativité et compétences techniques lors de mon premier stage.	

PROJETS

The Odin Project <i>PERN Stack (PostgreSQL, Express.js, React, Node.js)</i>
<ul style="list-style-type: none">Création de projets d'applications web en suivant le programme du coursDéveloppement d'une application web full-stack avec une API REST en Node/Express et un frontend en React.
Projets Universitaire <i>Unity, Unreal Engine 5, C#, C/C++, Three.js, VR/AR</i>
<ul style="list-style-type: none">Collaboration avec des camarades pour développer des projets de jeux, web et VR, favorisant un esprit d'équipe et des compétences en résolution de problèmes.Participation à des projets encadrés et supervisés par des enseignants, en utilisant diverses technologies.
Projets Personnels <i>Game development, Software Development</i>
<ul style="list-style-type: none">Développement et publication de projets personnels de jeux, participation à des Game Jams et préparation pour des sorties sur Steam et Itch.io.Création d'applications web et mobiles pour approfondir mes compétences en développement logiciel.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Languages: C/C++, C#, JavaScript, Java, SQL
Frameworks/Bibliothèque: React, Tailwind, Express.js, PostgreSQL, MongoDB
Outils: Git, Github/Gitlab, VS Code, Visual Studio, Trello
Engine/Technologies: Unity, Unreal Engine, Blender, Raylib