



# Axel Bureaux

Développeur junior

<https://github.com/axelbrx>

[bureaux.axel@gmail.com](mailto:bureaux.axel@gmail.com)

+33 643065029



Lien vers portfolio

*Diplômé en Bac +3 Informatique et passionné par le développement d'interfaces en tout genre. Je fais preuve d'une attitude positive et d'une grande persévérance dans tous mes travaux.*

## COMPÉTENCES

### Langages de programmation

PHP, HTML5, CSS (et TailwindCSS)

Java

Javascript, React, NextJS

PostgreSQL

C, C++

Shell/Environnement Linux

Utiliser des logiciels de design, d'illustration et de modélisation pour des cas de maquettages, ...:

- Photoshop
- Illustrator
- Figma
- Blender

### Compétences diverses

Savoir communiquer en groupe, bonne dynamique

Appréhender différentes méthodes de travail

### Langues

Français, langue maternelle

Anglais, bon niveau oral et écrit

Allemand, bases du langage

## CENTRES D'INTÉRÊTS

Jeux de société, réflexion, rôle, ...

Art, design (UI & UX Design)

- Intérêt pour l'art (romantisme, contemporain), le cinéma, ...
- Suivi des conseils de professionnels

## FORMATIONS

### Baccalauréat Canadien (Licence)

INFORMATIQUE (RÉALISATION DE JEUX VIDÉOS)

QC, Chicoutimi, UQAC

2024 → 2025

Baccalauréat (équivalent licence française) en réalisation de jeux vidéos à l'UQAC, Québec. Réalisé en bidiplomation avec l'IUT du Havre. Arrivée en 3ème année, durée de 10 mois avec stage web en laboratoire.

### Bachelor Universitaire Technologique

INFORMATIQUE (DEV. APP JAVA/WEB, BASES DE DONNÉES)

Le Havre, IUT du Havre

2022 → 2025

### Baccalauréat Général

AB - MATHÉMATIQUES / PHYSIQUE-CHIMIE - MENTION EUROPÉENNE

Neufchâtel-en-Bray, Lycée Georges Brassens

2022

## EXPÉRIENCES

### Cinketerra

Projet universitaire

JEU EN JAVA - MAI 2023

<https://github.com/axelbrx/cinketerra>

Créer (en équipe de 5) un jeu en java consistant en la capture d'îles afin d'obtenir le meilleur score possible. L'application possède aussi un historique des parties. Je me suis principalement occupé de la partie IHM et UI (affichage des îles, coloration, cartes et pioche, score).

### Momentos

Projet universitaire

APPLICATION WEB - MARS 2023

<https://github.com/axelbrx/momentos>

Développer (en équipe de 3) une application web sous Docker consistant, à l'instar d'un drive, en un système de banque de liens vidéos postés par des utilisateurs (pouvant se connecter ou créer un compte).

J'ai personnellement travaillé sur la partie "front" de l'application (menus d'ajout, menu de connexion, ...).

### Application web d'enregistrement & relecture

Stage

APPLICATION WEB - JANVIER-JUIN 2025

Durant un stage en laboratoire, développer (en équipe de cinq) une application web Next.js/Python intégrant l'enregistrement d'écran et de données d'appareils externes (EyeTracker, EEG), avec une interface de relecture et visualisation graphique synchronisée.

### SoundBound

Projet personnel

JEU VIDÉO - MARS 2025

<https://oridoshi.itch.io/soundboundwdjh2025>

Créer et développer un jeu vidéo en C++ sous une contrainte de temps (48h) et de fonctionnalités (thèmes). Soundbound est un jeu de rythme réalisé pour la WonderJam HIVER 2025 de l'UQAC et permettant de découvrir les cultures du monde sous la forme de musiques. J'ai surtout participé au développement des interfaces et à la réalisation de modèles 2D/3D. Le jeu a particulièrement séduit grâce à la qualité de ses finitions.