

Fabian Huber

✉ fabian.hbr@protonmail.ch | 🌐 fabianhbr.ch

Programmeur de jeux intéressé par le domaine du Computer Graphics

Expériences



Technicien Help Desk

Pictet

2024 - Aujourd'hui

Genève, Suisse

- Aide à la résolution de problèmes informatiques pour le groupe
- Maintenance et dépannage des systèmes informatiques
- Communication efficace en support technique à distance



Développeur Android

JE EPFL

Fév - Oct 2022

Genève, Suisse

- Application Android React Native
- Design sur Figma
- Traduction de code R en Typescript



Enseignement informatique

Futurekids

Août 2021

Genève, Suisse

- 2 cours d'une semaine chacun
- Enseignement des bases de l'informatique (Unreal Engine 5 et Lego) à des enfants



Développement web - Stage

Thinko

Mai 2020

Genève, Suisse

- Stage de 3 semaines
- Développement web avec Laravel
- Évaluation et intégration de solution de planification

Formation



Bachelor of Science en Game Programming

SAE Institute

2021 - 2024

Genève, Suisse

- Thèse: Voxel rendering using Ray Tracing
- Cours: Création de jeux (Unity, Unreal, C++) | Physics Programming | Networking | Optimisation | Graphics Programming



Technicien en informatique - Diplôme ES

CFPT

2019 - 2021

Genève, Suisse

- Mention bien et félicitations du jury
- Approfondissement des sujets du CFC
- Cours: C | Rust | React Native | VueJS | Gestion de projet et marketing



Apprentissage en informatique - CFC

CFPT

2016 - 2020

Genève, Suisse

- Base du développement (C#, Python)
- Cours: Programmation Orientée Objet | Développement Web (HTML, CSS, JS, PHP, Laravel) | Git | BDD (MySQL, SQLite) | SCRUM | Création de documentation

Projets & Associations

Organisation de Tournois Super Smash Bros. Melee

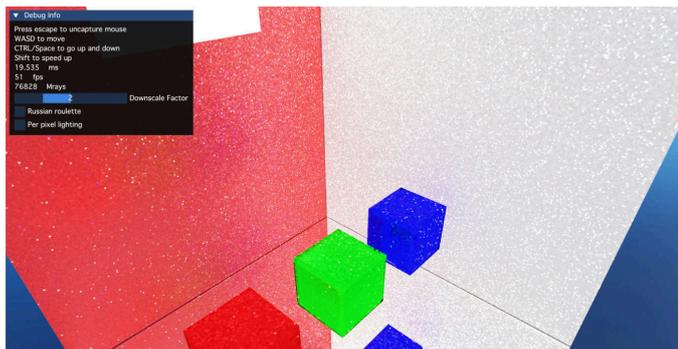
2020 - Aujourd'hui

Suisse Romande

- Organisation de tournois Super Smash Bros. Melee depuis 2020
- Commencé par assister à des tournois en ligne hebdomadaires
- Élargi ma participation à la coordination de tournois en direct à Genève et à Yverdon

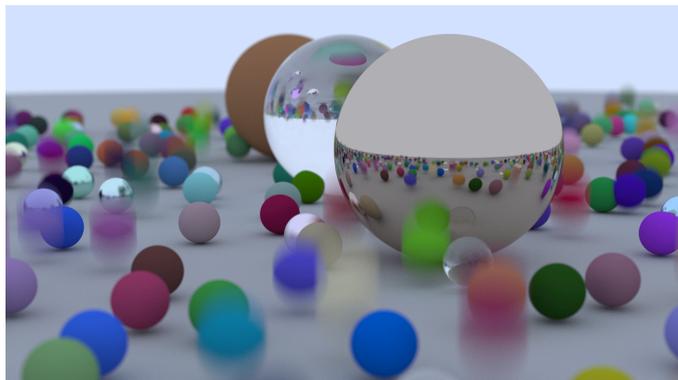
Skills

Langues Français (Natif) | Anglais (Courant) | Japonais (Élémentaire)
Tech Stack C++ | Rust | Jai | C# | Unity | JS/TS | Python | HTML/CSS | PHP | SQL | Git
Intérêts Guitare | Jeux de combat | Apprentissage des langues



Voxel Path Tracing

Moteur de rendu **Voxel** ayant du **Path Tracing** fait en **Jai** avec **Vulkan** pour la thèse de bachelor à la SAE Institute.



Optimisations : Ray Tracing in One Weekend

Projet où j'ai implémenté le livre *Ray Tracing in One Weekend* en **Rust** que j'ai ensuite **optimisé**. Le faisant passer de **6 minutes à 5 secondes**.



Moteur de rendu OpenGL

Un moteur de rendu **deferred** et avec **PBR** fait en **C++** avec **OpenGL** pendant le module de Computer Graphics à la SAE Institute.



Need More Bullets

Jeu fait durant la **LvUp Game Jam** en **un weekend** où nous avons gagné le **prix du public**.

<https://fabianhbr.ch/>