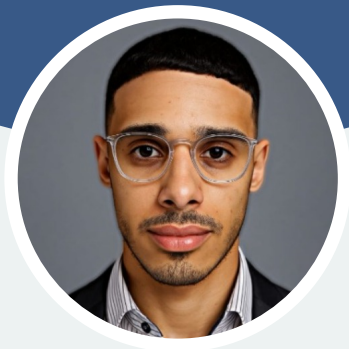


Azzeddine Talha

Emploi recherché : Lead Unity Developer · Jeux PC / mobile / VR / WebGL · Télétravail ou hybride



Informations personnelles

- Azzeddine Talha
- azzeddine.talha.me@gmail.com
- +212762929490
- Ennahda 2 Boulevard Massira El kheir Num 29
26000 Settati
- 7 septembre 2001
- Settati
- B
- Homme
- Maroc
- Célibataire
- [linkedin.com/in/azzeddine-talha-796a98254](https://www.linkedin.com/in/azzeddine-talha-796a98254)

Compétences

- Développement Unity
- Réalité Virtuelle (VR)
- Réalité Augmentée (AR)

Profil

Experienced Unity Developer with 4+ years in mobile, PC, and immersive interactive experiences (VR/AR). Proven ability to lead development teams, manage project pipelines, and deliver optimized, creative, and user-focused games. Specialized in Unity (C#), 3D design, gameplay architecture, and cross-platform optimization. Currently working in international teams on advanced Unity projects as both Lead Developer and Technical Manager.

Formation

- Unity Certified Professional Programmer

de 2021 à 2022
- Complete Blender Creator

de 2022 à 2023
- Diploma – Higher Technician in Information Systems (BTS DSI)

de sept. 2019 à juil. 2021

BTS, Settati
 - Programming: C, Java, VB.net, PHP, MySQL
 - Design: UML, Merise
 - Systems, Networks & Security
- Baccalaureate – Electrical Sciences & Technologies (STE)

de sept. 2017 à juil. 2019

Lycée Technique, Settati

Expérience professionnelle

- Lead Developer & Project Manager Unity

de juin 2025 à ce jour

Snack Groupe, Remote (Maroc / France)
 - Lead Unity Developer at an immersive experience agency (games, VR/AR, virtual showrooms, mobile apps).
 - Directed and coordinated technical deliveries with internal and external teams.
 - Oversaw technical design, Unity project architecture, and optimization for complex interactive systems.**Skills:** Unity · XR · VR/AR · Plastic SCM · Game Development · Technical Leadership
- Lead Unity Developer

de sept. 2024 à juin 2025

A314LAB, Remote (Belgium / Morocco)
 - Led the creation of gameplay systems and mobile/WebGL game architecture.
 - Managed builds, performance optimization, and full game design pipelines.
 - Built custom tools and library plugins to enhance workflow efficiency.

J'accepte que mes données personnelles soient traitées dans le cadre du processus de recrutement pour l'emploi auquel je postule.

Gestion de projet	●●●●●
Leadership technique	●●●●●
Optimisation des performances	●●●●●
Architecture logicielle	●●●●●
Gestion des builds	●●●●●
Développement de jeux	●●●●●
Création d'outils personnalisés	●●●●●
Plastic SCM	●●●●●
XR	●●●●●
Mobile Apps	●●●●●
WebGL	●●●●●
Blender	●●●●●
Coordination d'équipe	●●●●●
Conception de systèmes interactifs	●●●●●
Gestion de versions	●●●●●
Amélioration des workflows	●●●●●
Animation 3D	●●●●●
Gestion d'équipe	●●●●●
Communication interculturelle	●●●●●
Analyse des besoins	●●●●●
Résolution de problèmes	●●●●●
Travail en équipe	●●●●●
Réalité Virtuelle (VR)	●●●●●
Leadership technique	●●●●●
Gestion du temps	●●●●●
Multiplayer Implementation	●●●●●
Gameplay Systems Development	●●●●●
Game UI/UX Implementation	●●●●●
Level Design	●●●●●

Unity Game Developer | Game Designer
de nov. 2023 à sept. 2024

A314LAB, (Belgium / Morocco)

- Analyzed customer needs to prototype and design games.
- Developed and optimized Unity game performance.
- Created 3D assets and contributed to game design and UX.
- Collaborated cross-functionally with developers and designers.

Unity 3D Developer (Freelance)
de sept. 2024 à nov. 2024

Unity 3D Developer (Freelance), Hybrid, Morocco

- Developed 3D interactive experiences for architecture and real estate.
- Used Unity for simulations showcased at the **Salon International du Bâtiment (SIB)** – 2024.
- Delivered shaders, multiplayer features, and architectural visualization tools.

Skills: Unity · Optimization · Multiplayer · Shader Graph · Architectural Design

Founder & Project Manager
de sept. 2021 à juin 2024

Silest Studio, Settat

- Built and published over 11 mobile games.
- Designed and coded full projects from scratch in C# and C++.
- Managed marketing, GDDs, and internal tooling for development.

Technical Lead
de janv. 2023 à nov. 2023

AppCake IT, Remote

Unity Developer (iOS/Android)
de nov. 2022 à nov. 2023

AppCake IT, Remote

- Built games and applications for Android/iOS platforms.
- Authored technical documentation and structured scalable projects.
- Collaborated remotely with designers, PMs, and engineers.

Freelance Web Developer
de juil. 2021 à oct. 2021

Bochequipement.ma, Remote

- Built a complete 72-page website and internal admin tools for furniture company.
- Stack: HTML, CSS, JS, PHP, MySQL, Bootstrap, SEO.

Intern – Web Development
de avr. 2021 à juil. 2021

BTS Center, Settat

Developed and designed the educational institution's website front and backend.

Réalisations

- Dirigé le développement et la gestion de projets Unity pour des expériences immersives incluant jeux, VR/AR et showrooms virtuels.
- Coordonné avec succès des équipes internes et externes pour garantir la livraison technique dans les délais impartis.
- Créé et supervisé des systèmes de gameplay et des architectures de jeux

J'accepte que mes données personnelles soient traitées dans le cadre du processus de recrutement pour l'emploi auquel je postule.

Shader Graph & Visual Effects	
Firebase Integration	
JSON-based APIs	
Rider / Visual Studio	
Trello / Jira / Agile workflow	
Git & GitHub (Version Control)	
PHP / MySQL / JavaScript / HTML5 / CSS (for web)	
Photoshop	
Refactoring large codebases	
Writing Game Design Documents (GDDs)	
Technical documentation and specs	
Agile collaboration with remote teams	
Modular coding and reusable plugin/tools creation	

Langues

Arabic	
Anglais	
Français	

Centres d'intérêt

- Jeux vidéo
- Programmation
- Réalité virtuelle
- Modélisation 3D
- Développement de jeux
- Photographie
- Lecture

mobiles/WebGL innovants.

- Développé des outils personnalisés et des plugins de bibliothèque pour améliorer l'efficacité des workflows de développement.
- Certifié professionnel Unity, démontrant un haut niveau d'expertise technique et de compétences en programmation.
- Optimisé les performances des applications Unity en réduisant les temps de chargement et en améliorant la fluidité sur plateformes mobiles et VR.
- Conçu et optimisé l'architecture technique de projets Unity complexes pour des systèmes interactifs avancés.

Settat, 16 juillet 2001



J'accepte que mes données personnelles soient traitées dans le cadre du processus de recrutement pour l'emploi auquel je postule.

- Voyage
- Fitness
- Game Jam Prototypes