Axel GUEDJ
IA • Produits digitaux • Automatisation • Game Design
2 place de la briqueterie, 95200 Sarcelles
06 95 40 39 19
axelguedj@hotmail.fr
haxlr.io • linkedin.com/in/axel-guedj-6734023a7

Né le 12/05/1997



DOSSIER MDPH ACTIF
Titulaire d'une **RQTH**

Profil

Profil hybride entre l'**IA générative**, les **produits digitaux** et le **game design**. Je conçois et prototype sites web, applications et expériences interactives en m'appuyant sur les LLM et les outils de développement assisté par IA, et je propose ce savoir-faire aux entreprises, notamment aux TPE/PME. Titulaire d'une **RQTH** avec **dossier MDPH actif**, je suis éligible aux dispositifs de recrutement et d'accompagnement liés au handicap.

Services proposés aux entreprises

- Sites web et landing pages
- Prototypes d'applications et MVP
- Conception produit et parcours utilisateur
- Expériences interactives et jeux vidéo
- Audit et intégration d'outils IA
- Automatisations et workflows IA
- E-commerce et contenus digitaux
- Support et maintenance informatique

Projets personnels & sites

HAXLR
haxlr.io
Portfolio & Digital Lab : IA, web, game design et solutions digitales
Prototypage rapide avec assistants IA ; positionnement vers l'audit et l'intégration d'outils IA pour TPE/PME, sites et automatisations

4XUS
4xus.com
Expériences & solutions digitales
Expériences numériques, sites, applications et solutions intégrant l'IA

PUNIMALZ
punimalz.com
Marque e-commerce / Print-on-Demand : humour et jeux de mots
Création de marque, personnages et cartes à collectionner, catalogue produits, contenus, acquisition, usage de l'IA pour la création

EduLink
Nom de code · MVP
EdTech : cours en direct, sessions 1-to-1 et marketplace éducative
Conception UX, abonnements / crédits, architecture produit ;
stack envisagée : React Native / Expo, LiveKit, Supabase

JARVIS
Projet R&D
Assistant IA vocal multi-appareils, prototype en cours
Modèles locaux et cloud, mémoire, outils, routage, automatisations ;
apprentissage d'Ollama et des architectures agents / RAG / MCP

3LEMENTS
3lements.com
Licence de jeu vidéo (IP) développée avec Unity et Unreal Engine
Gameplay, systèmes élémentaires et puzzles, univers et lore,
multijoueur / online, futurs PNJ pilotés par LLM et cohérents avec le lore

Compétences

Outils IA : ChatGPT / GPT (usage avancé), Claude, Gemini, Claude Code, Cursor, Antigravity, Windsurf

Méthodes IA : prompting, génération, analyse et correction de code, prototypage et workflows de développement assistés par IA, comparaison d'approches multi-modèles

En cours d'apprentissage : LLM locaux (Ollama), architectures d'agents IA, RAG, tool / function calling, MCP, orchestration de modèles locaux et cloud

Développement : HTML / CSS / JavaScript (projets web), développement assisté par IA ; notions de Python, C (École 42), C++ et Git ; bases de Shell ; APIs et architectures web

Produit & digital : MVP, UX / parcours utilisateur, sites et landing pages, e-commerce / POD, acquisition, automatisation et intégration de solutions IA pour des besoins business

Jeu vidéo & 3D : Unity, Unreal Engine 5, RPG Maker VX Ace, Blender (bases) ; game, gameplay et systems design, prototypage, multijoueur (host / join) et services online

Support informatique : diagnostic et dépannage matériel / logiciel, installation de postes, téléphonie IP, télémaintenance (TeamViewer, AnyDesk)

Outils : Pack Office, Suite Google, Photoshop, Canva, Visual Studio ; Windows, Linux, macOS

Parcours Professionnel

2011 – 2020	**Dépannage informatique**, indépendant, auprès de particuliers *Diagnostic, dépannage matériel et logiciel, installation et configuration de postes, assistance à domicile et télémaintenance*
Février 2020	**Maintenance informatique**, Mémorial de la Shoah (site de Paris) *Téléphonie IP, assistance technique, support utilisateurs, inventaire*
Juillet 2019	**Animateur**, tournée Village des Jeux – Tiny Pong (Argelès-sur-Mer) *Animation et présentation du jeu au public lors d'une tournée événementielle*
Novembre 2018	**Animateur**, Paris Games Week – Staff Nintendo *Animation de bornes de jeu au stand Super Smash Bros. Ultimate*
Juin – juill. 2018	**Maintenance**, Mémorial de la Shoah (site de Paris) *Déménagement et réaménagement de locaux pour rénovation*
Juillet 2017	**Agent de nettoyage**, Domaine de Maël (CAPFUN) *Mobile-homes et chalets*

Formation

Mars – déc. 2024	**1re année de Bachelor Game Design validée**, Institut ARTLINE *À distance : game design, conception de jeux, prototypage, Unity / Unreal*
Févr. – juill. 2023	**Préorientation spécialisée**, Centre Alexandre Dumas (Paris)
Février et août 2019	**Piscines C et Shell**, École 42 *Initiation intensive : programmation, algorithmique, résolution de problèmes*
Sept. 2016 – nov. 2017	**1re année d'IUT GEII**, Cuffies / Soissons *Génie électrique et informatique industrielle*
Sept. – déc. 2015	**Début de CPGE MPSI**, Lycée Bellevue (Toulouse) *Mathématiques, physique et sciences de l'ingénieur*
2015	**Baccalauréat scientifique**, spécialité mathématiques, Lycée George Sand
2004 – 2014	**Solfège et guitare**, Conservatoire de musique : 1re année du 3e cycle validée

Langues

Français : langue maternelle **Anglais** : lu, écrit, parlé (B2) **Allemand** : niveau scolaire (A2)

Centres d'intérêt

IA & technologie : IA, robotique, électronique, programmation, entrepreneuriat, start-up

Jeux vidéo : game design, création de jeux, technologies interactives et streaming

Musique : guitare et solfège (11 ans)

Sports : basket-ball, CrossFit, karaté, Krav Maga

Bénévolat : Banque Alimentaire dans la galerie commerciale de Moisselles (95)