

# Antoine Collot

## Ingénieur spécialisé en informatique

### Formations

**2016-2017** : Formation d'ingénieur spécialité informatique, *ESME Sudria (Paris)*

**2015** : Semestre d'étude en informatique, *Griffith College (Dublin)*

**2013-2015** : Formation d'ingénieur, *ESME Sudria (Paris)*

**2012-février 2013** : CPGE PCSI, *lycée Blaise-Pascal (Orsay 91)*

**2012** : Bac S mention bien, *lycée Fustel de Coulanges (Massy 91)*



06 08 08 94 33



antoine.collot@live.com



antoinecollot.github.io

### Compétences

**Unity**

**C# C++ Qt**

**CG/HLSL Blender**

**Gimp/Photoshop**

**C Première Pro Java**

**Javascript Python Arduino**

**HTML/CSS/PHP After Effect sql**

**Anglais courant (TOEIC : 925)**

**Formateur (Unity)**

### Centres d'intérêt

Je suis intéressé par le développement d'applications innovantes et de jeux vidéos.

Dans ce but, je me suis spécialisé sur Unity en plus de ma formation d'ingénieur.

Sur mon temps libre, j'aime développer mes projets persos (dont un jeu sur Steam), participer à des gamejams pratiquer le badminton, la randonnée, le jeu vidéo en compétition, la lecture et le montage vidéo.

### Expériences



**XR DEVELOPER**

**XXII / depuis 2019**

Développement d'applications AR/VR sous Unity, principalement de formation ou d'aide à une tâche dans l'industrie.



**FORMATEUR**

**ESME Sudria / depuis 2019**

**ICAN / depuis 2020**

Cours de Unity et d'algorithmie en 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> années d'école d'ingénieur (Master 1&2) spécialité informatique (IA) et en école de game design. ~120h/an



**LEAD DEVELOPER**

**L'Oeil Du Chat / 2017 - 2019**

Développement d'applications en marketing innovant. Applications sur supports novateurs tels que écrans géants tactiles, casques de réalité virtuelle ou réalité augmentée, principalement sous Unity.

Etude de la faisabilité et estimations des délais.

Design de features.



**STAGIAIRE**

**L'Oeil Du Chat / 2016 - 2017**

Stage de fin d'année et en temps partiel pour 1 an au total.

Premier développeur, étude de l'apport d'un pôle développement à l'entreprise.

Développement d'applications AR pour l'Hololens de Microsoft & Prototyping.



**STAGIAIRE**

**CNES - Centre national d'études spatiales / 2014**