

# 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)**

### Expériences



#### LEAD DEVELOPER

Targo / 2021 - 2022

Développement d'un jeu documentaire pour Meta Quest 2.

Mise en place de l'architecture, implémentation de features, développement des shaders, estimation des délais/faisabilité, mise en place de la méthode de travail & supervision de l'équipe de développement.



#### FORMATEUR

ESME Sudria / depuis 2019

ICAN / depuis 2020

Cours de Unity, algorithmie et VR 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

### 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 2 jeux sur Steam), participer à des gamejams pratiquer le badminton, la randonnée, le jeu vidéo en compétition, la lecture et le montage vidéo.



#### XR DEVELOPER

XXII / 2019 - 2021

Développement d'applications AR/VR sous Unity, principalement de formation ou d'aide à une tâche dans l'industrie. Hololens 2 & Oculus Quest.



#### 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 (Hololens & HTC vive), principalement sous Unity.

Etude de la faisabilité et estimation des délais.

Design de features.