

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

Technical Skills

Unity C#
XR Quest|Hololens

Shaders HLSL|Shadergraph
3D Modeling Blender
Graphic Design Gimp|Kryta
Aseprite|Photoshop

C++
Game Design
SQL MySQL|SQLite
Sound Design Audacity
Arduino C
Web HTML|CSS|Javascript

Anglais courant (TOEIC : 925)
Formateur (Unity)

Centres d'intérêt

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

Dans ce but, je me suis spécialisé sur Unity en plus de ma formation d'ingénieur, principalement en code mais aussi tech art, infographie, 3D et GD.

Sur mon temps libre, j'aime développer mes projets persos (dont 2 jeux sur Steam) et gamejams, la natation, badmington et la randonnée, le jeu vidéo, la lecture et les jeux de société.

Expériences



SOLO DEVELOPER

YorshInGame / 2023 - 2024

Développement de deux jeux publiés sur Steam (*100 Keys To Your Heart* - *Fauneroes*) en solo.



LEAD DEVELOPER

Targo / 2021 - 2022

Développement du jeu VR *Memento*, jeu documentaire pour Meta Quest 2.

Architecture, implémentation de features, shaders, estimation des délais/faisabilité, mise en place d'une méthode agile & supervision de l'équipe de développement.



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 XR (Hololens & HTC vive), principalement sous Unity. Architecture, étude de la faisabilité, estimation des délais et design de features.



FORMATEUR

ESME Sudria / depuis 2019
ICAN / depuis 2020

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