

Kévin AVOT

Développeur Unreal Engine/Unity

réalisation

Rasterizer 3D from scratch

Depuis novembre 2022

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens, France

C++

Jeu TBS inspiré d'XCOM

Depuis octobre 2022

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens, France

Blueprints, C++, UE5

Jeu d'horreur

Depuis avril 2022

Unreal Engine 5 / FPS

Blueprints

RPG 2D

D'avril 2020 à juin 2020

IUT de Lens / France

Création d'un jeu de rôle 2D sur *Unity*

expériences professionnelles

Développeur full-stack (stage)

De mars 2022 à août 2022

WORLDLINE / Seclin, France

Technologies : Spring, Angular, H2, MySQL

Développeur full-stack (stage)

De mars 2021 à mai 2021

Mairie / Noyelles-sous-Lens

Création d'un site web et gestions des soumissions.

Technologies : PHP, javascript, MySQL

diplômes et formations

Master Ingénierie Logicielle pour les Jeux

Depuis septembre 2021

Faculté des sciences Jean Perrin / Lens, France

Licence Informatique

De septembre 2020 à juin 2021

Faculté des sciences Jean Perrin / Lens, France

DUT informatique

De septembre 2018 à juin 2020

IUT de Lens / France

Baccalauréat Scientifique

Juillet 2018

Lycée Henri-Martin / Saint-Quentin, France

spécialité mathématiques

compétences

C/C++

C#

Java

SQL

TypeScript/JavaScript

Python

PHP

outils

Unreal Engine

Unity

Git

Angular, Phaser

OOP

Laravel

Spring

langues

Anglais

Niveau C1 | TOEIC 2020 : 960/990

Espagnol

Niveau B1

Japonais

Autodidacte (Niveau JLPT4)

qualités

Persévérant

Perfectionniste

Flexible