

# Kévin AVOT

## Développeur Unreal Engine/Unity

### réalisations

#### Jeu d'horreur à la première personne

Depuis septembre 2023

Indépendant / France

Création d'un jeu d'horreur sur Unreal Engine 5

#### Jeu TBS inspiré d'XCOM

D'octobre 2022 à août 2023

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens, France

Blueprints, C++, UE5

#### Jeu d'horreur VR

De février 2023 à mars 2023

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens

Blueprints, C++, Unreal Engine 5

#### Rasterizer 3D from scratch

De novembre 2022 à janvier 2023

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens, France

C++

### expériences professionnelles

#### Développeur temps réel (stage)

D'avril 2023 à septembre 2023

Audace / Douvrin

Technologies : Unity, VR

#### Développeur full-stack (stage)

De mars 2022 à août 2022

WORLDLINE / Seclin, France

Technologies : Spring, Angular, H2, MySQL

### diplômes et formations

#### Master Ingénierie Logicielle pour les Jeux

De septembre 2021 à septembre 2023

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#

Réalité virtuelle

Java

SQL

TypeScript/JavaScript

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