

Kévin AVOT

Développeur Unreal Engine/Unity

Expériences professionnelles

Création de battlemaps pour Jeux de rôles

Depuis septembre 2024

Arcadia's Creations / France

Création de battlemaps en 3D via Dungeon

Alchemist assisté de blender et UE5.

Utilisation de Photoshop pour la création de couverture, création de modules FoundryVTT et gestion des divers réseaux sociaux.

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

Réalisations

Jeu d'horreur à la première personne

De novembre 2024 à janvier 2025

Arcadia's Creations / France

Unreal Engine 5, Blueprint

Jeu d'horreur VR

De février 2023 à mars 2023

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens

Blueprints, C++, Unreal Engine 5

Jeu TBS inspiré d'XCOM

D'octobre 2022 à août 2023

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens, France

Blueprints, C++, UE5

Rasterizer 3D from scratch

De novembre 2022 à janvier 2023

Faculté des sciences Jean-Perrin / Lens, France

C++

Diplômes et Formations

Master Ingénierie Logicielle pour les Jeux

De septembre 2021 à septembre 2023

Faculté des sciences Jean Perrin / Lens, France

DUT informatique

De septembre 2018 à juin 2020

IUT de Lens / France

Licence Informatique

De septembre 2020 à juin 2021

Faculté des sciences Jean Perrin / Lens, France

Baccalauréat Scientifique

Juillet 2018

Lycée Henri-Martin / Saint-Quentin, France
spécialité mathématiques

Compétences

C/C++

C#

Java

SQL

TypeScript/JavaScript

PHP

Outils

Unreal Engine

Unity

Git

Réalité virtuelle

Angular, Phaser

Laravel et Spring

Langues

Anglais

› TOEIC : 975/990

Espagnol

Japonais

Qualités

Discipline

Audace

Flexible

Persévérant