



Corentin Detournay

GAME DEVELOPER EN FORMATION

Passionné d'informatique et de jeux vidéo, j'ai choisi de me spécialiser en développement de jeux vidéo, un domaine qui allie parfaitement mes intérêts. Ma formation en informatique graphique m'a offert une immersion approfondie dans les différentes missions d'un game developer, renforçant ainsi ma motivation et ma détermination à exceller dans le métier.

Contact

07 64 55 18 47

Le Puy-en-Velay (43)

corentindetournay05@gmail.com

 [/corentin-detournay](#)

Formation

BUT Informatique graphique

2023 - 2026

IUT Clermont Auvergne,
Site du Puy-en-Velay (43)

Baccalauréat général mention Très Bien

Spécialités NSI et Mathématiques

2020 - 2023

Lycée Lucie Aubrac, Bollène (84)

Centres d'intérêt

Féru de films et séries Sci-Fi

Je suis toujours à la recherche d'un film qui arrive à la cheville d'Interstellar !

Photographe en herbe

Chaque sortie est l'occasion de remplir un nouvel album de cinquante photos !

Passionné de jeux vidéo

Aventurier sur Minecraft et bien d'autres !

Compétences

Techniques

- *Unity et Unreal Engine*

Développement de mécaniques, réalisation de tests, résolution de bugs, modélisation d'objets, texturage d'objets

- *Visual Studio*

Programmation en C# et C++

- *GitHub*

Collaboration autour de différents projets

- *Visual Studio Code*

Développement web en HTML, CSS, PHP

Transversales

- Respect d'un cahier des charges et d'un rétroplanning
- Gestion et coordination d'une équipe
- Maîtrise d'un anglais professionnel

Expériences et projets

Développement d'un jeu de survie sur Unity en lien avec le numérique responsable

Novembre 2024 - janvier 2025

IUT Clermont Auvergne, Le Puy-en-Velay (43)

Développement du jeu en C#, tests du jeu et correction d'erreurs, modélisation de concepts et éléments du jeu, respect d'un cahier des charges et d'un rétroplanning, coordination d'une équipe

Développement d'un musée virtuel sur Unreal Engine sur le combat de Martin Luther King

Février 2024 - juin 2024

IUT Clermont Auvergne, Le Puy-en-Velay (43)

Notions de développement avec blueprints, tests du jeu et correction d'erreurs, modélisation de concepts et éléments du jeu, respect d'un cahier des charges et d'un rétroplanning, coordination d'une équipe