Yanaël CAILLOT GAMEPLAY PROGRAMMER





Lyon, 69



ycaillot@gaming.tech



+33 6 49 51 89 19



<u>/ycaillot</u>

Soft Skills

- Curieux
- Esprit analytique
- Résolution de problèmes
- Polyvalent
- Proactif

Langues

• Anglais: B2 (TOEIC 935/990)

o Compréhension orale : C1 (TOEIC 495/495)

• Compréhension écrite : B2 (TOEIC 440/495)

• Japonais: B1

• LSF (Langue des Signes Française) : Débutant

Centres d'intérêts

Développement de jeux et programmation –
 Projets personnels et académiques

• Musique : Basse électrique, chant (4 ans)

• Arts martiaux : Ceinture noire en Karaté (11 ans)

 Streaming et jeux vidéo : Participation au Téléthon Gaming 2022

Parcours académique

MSc Développeur Jeu Vidéo, rendu 3D temps réel et technologies immersives & Mastère Européen Expert IT

2025 - 2027 - Gaming Campus - 69003 Lyon

Bachelor Développeur Informatique, option Jeu Vidéo

2022 - 2025 - Gaming Campus - 92800 Puteaux

- Apprentissage de langages de programmation (C, C++, C#, Python)
- Apprentissage de l'utilisation de moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine)
- Apprentissages de différentes fonctionnalités des moteurs de jeu (ShaderGraph, Blueprint, HLSL...)
- Création d'un moteur de rendu 3D custom et d'un moteur de ieu avec SFML en C++
- Initiation au Game Design

Baccalauréat Général

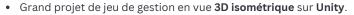
2022 - Campus scolaire de Coulommiers - 77320

- Spécialités : Physique Chimie & Biologie
- Produire une Protéine Recombinante dans le cadre d'une expérience internationale

Experience Professionnelle

Développement - Projet Scolaire - Dream Village

Mars - Avril 2025



- Développement complet en C#.
- Projet en commun avec la branche Business et Art du Gaming Campus afin de présenter un jeu fini et complet.
- Grand prix du jury au Gaming Campus Awards 2025

Développement - Projet Professionnel - RATP

Mars 2025 - Maintenant



 Projet rapide pour une utilisation en salons pour présenter certains métiers dans la RATP

Développement - Projet Scolaire - Hover Racing

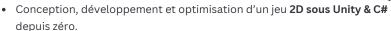
Mars 2025



- Jeu basé sur de la physique avancé sur le moteur de jeu Unreal Engine 5
- Jeu développé en C++ et en Blueprint.
- Utilisation de **Niagara**, **Chaos** et autres fonctionnalités du moteur.

Développement - Projet Professionnel - Bran Castle

Juillet 2024 - Août 2024



• Mise en place des **procédures de test** rigoureuses et effectué des débogages pour assurer la stabilité.

Développement - Projet Personnel - GameJam GMTK 2024 Août 2024

024



- Participation en solo à la GameJam Game Maker ToolKit de 2024.
- Jeu créé sur **Unity** en 96 heures.
- #5558 / 7430 participants.

QA Tester - Appearence

Fevrier 2024

- Réalisation de tests complets sur le jeu Appearance pour assurer sa stabilité.
- Identification et documentation des bugs critiques avec des retours détaillés.
- Mise en place et exécution de procédures de test rigoureuses pour maintenir la qualité du produit.
- Collaboration étroite avec **l'équipe de développement** pour optimiser l'expérience utilisateur.

Staff Événementiel – Jeux Made In France / EVA - Paris Games Week (PGW) 2022/2023/2024





Octobre 2022/2023/2024

- Assistance aux studios de jeux pendant l'événement pour présenter leurs projets
- Interaction avec les visiteurs, expliquant les mécaniques de jeu et les aspects techniques.
- Facilite la communication entre les développeurs et les exposants.