

Yanaël CAILLOT

GAMEPLAY PROGRAMMER



Portfolio



Lyon, 69



ycaillot@gaming.tech



+33 6 49 51 89 19



/ycaillot

Soft Skills

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

Langues

- Anglais : **B2 (TOEIC 935/990)**
 - 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 jeu 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

- Grand projet de jeu de gestion en vue **3D isométrique** sur **Unity**.
- 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 mobile pour la RATP avec **Unity** et **C#**.
- 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

- Conception, développement et optimisation d'un jeu **2D sous Unity & C#** depuis zéro.
- Mise en place des **procédures de test** rigoureuses et effectué des débogages pour assurer la stabilité.



Développement - Projet Personnel - GameJam GMTK 2024

Août 2024

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



QA Tester – Appearance

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**.

