



ROMAIN SCHLOTTER

Né le 09/08/1998

7 rue de la Charrue

67300 SCHILTIGHEIM

0980515300

0624202366

romain.schlotter@gmail.com

Portfolio : <https://irthir.github.io/Portfolio/>

DIPLÔME

2016 : Baccalauréat série S

2020 : Foundation Degree : Technicien informatique et multimédia

2021 : Bachelor : Développeur de Jeux Vidéo

2021 : Unity Certified Associate programmer

2023 : Mastère : Chef de projets informatique et multimédia

FORMATIONS

2016/2017 : 1ère année PACES

2017/2018 : 1ère année Licence de Biologie

2018/2020 : Foundation Degree Ludus Académie

2020/2021 : Bachelor Ludus Académie

2021/2023 : Cycle 3 Ludus Académie

EXPERIENCES PROFESSIONNELLE

**08/2022-12/2022 Développeur Jeux Vidéos & Jeux Sérieux
LOB’PSE – Pont-à-Mousson**

- Aide à la planification du projet et sa gestion en mode agile.
- Développement du système de Level Streaming.
- Conception de parties « jeu sérieux » du projet, et de la progression dans le parcours pédagogique.
- Mise en place de la carte ouverte et du personnage sur celle-ci.

02/2022 **Développeur Web**
05/2021-07/2021 **Développeur Web**
08/2020 **Informaticien**
 Bee Automation – Saverne

- Conception et développement de la base de données SQL.
- Création des objets et fonctions de communication à la base de données.
- Conception et mise en place du site.
- Préparation des outils pour la gestion du serveur pour l'automaticien.
- Création d'une supervision pour caméras.

10/2021-01/2022 **Développeur Web et Application Mobile**
 Le Colibri – Niedermodern

- Conception d'application mobile de création d'avoir pour la déconsignation.
- Mise en place de la base de données et des webservices associés.
- Liaison de l'application à un système d'impression de tickets d'avoir.
- Conception d'une application de scans des codes et validation des avoirs.

05/2021-07/2021 **Développeur Réalité Virtuelle**
 CEREST – Colmar

- Planification du projet et création du cahier des charges.
- Conversion des fichier SolidWorks en une architecture utilisable sous UE4.
- Système de sauvegardes des modèles et contrôles de l'opérateur.
- Gestion des mouvements 3D sur les modèles importés.
- Création d'une interface de préparation de modèle pour UE4.

AUTRES COMPETENCES

Langues : Français, Anglais : Courant

Japonais, Chinois : En Apprentissage

Informatique : Langages : Pascal, C, C++, C#, HTML, CSS, JS, PHP, Java, XML, JSON, SQL.

Moteur de Jeu : Unity, Unreal Engine, Construct, Godot.

Conduite : Permis AM, Permis B.

Game Design : Documentation et Prototypage.