

Adrien Roussel

Unity C# Developer
Front-End Developer

Villeurbanne, France

EDUCATION

Course

Licence en développement web et mobile

2017 – 2018

Université d'Annecy /
Université Savoie MontBlanc

Course

DUT Génie Électrique et Informatique Industrielle

2014 – 2017

Université d'Annecy /
Université Savoie MontBlanc

SKILLS

- Unity
- C#
- Animation 2D
- Intégration UX/UI
- VSCode / Visual Studio
- Git / GitLab / GitHub
- Figma
- ChatGPT
- Php / MySQL
- Programmation d'IA
- Javascript / Vue.JS / React
- Conception de musique
- HTML/CSS

EXPERTISE

Langues

- Anglais – B2
- Français – Native

PERSONNALITÉS

- Bienveillant
- Ouvert d'esprit
- Leader
- Esprit d'équipe

INTÉRÊTS

- Jeux Vidéos
- Musique
- Art
- Animé
- Jeu de rôle



- ✉ roussel-adrien@outlook.fr
- ☎ +33 679276753
- 🌐 <http://adrien-roussel.com>
- 🔄 <https://github.com/Lakuman>

PROFILE

Au cours des six dernières années, j'ai perfectionné et renforcé mes compétences en programmation, affiné ma méthodologie de travail et développé de solides aptitudes en travail d'équipe et en communication. Ces expériences m'ont préparé à m'intégrer sans difficulté à toute équipe de développement.

EXPERIENCE

Développeur Unity/Fullstack Web

Axxone System, France 2019 – 2025

Lorsque j'ai été embauché(e) chez Axxone System, j'ai été chargé(e) de créer ce visualiseur 3D entièrement à partir de zéro. J'ai été confronté(e) à de nombreux défis techniques et algorithmiques, mais j'ai finalement livré l'outil sur la plateforme AxeoBIM à la fin de l'année 2023, après plusieurs années de développement.

- **Développement Unity C# & WebGL** – Conception et implémentation d'un visualiseur 3D interactif pour la gestion de documents BIM, avec optimisation des performances de rendu pour WebGL.
- **Développement Web Full-Stack (Vue.js, React, PHP, MySQL)** – Création et maintenance d'une architecture backend/frontend fluide et performante.
- **Intégration des données BIM** – Développement de fonctionnalités permettant la gestion et l'affichage de modèles BIM complexes.

Développeur Unity Lead Tech

Geaiminn, France 2021 – 2023

Broken Alchemy est un visual novel humoristique dans lequel vous incarnez Alan Bique, un alchimiste chargé de reprendre la boutique d'alchimie de son maître. Nous avons choisi de développer ce projet car il nous permettait de tirer parti des compétences individuelles de chaque membre de l'équipe afin de créer un jeu rapidement, efficacement et avec un budget raisonnable.

- **Unity C#** – Développement et implémentation des fonctionnalités du jeu.
- **Intégration UX/UI** – Conception et intégration des interfaces utilisateur pour une expérience fluide et intuitive.
- **Programmation Gameplay** – Développement des mécaniques de jeu et des interactions pour une jouabilité optimisée.

Développeur Unity VR

Pyramide Studio, France 2018 – 2019

Antarctica Origins plonge les joueurs dans une aventure de 40 minutes à la découverte d'un mystérieux temple souterrain en Antarctique, rempli d'énigmes et de créatures terrifiantes. Il s'agissait de ma toute première expérience dans le développement de jeux vidéo, et débiter avec la VR a été à la fois un défi et une expérience enrichissante.

- **Développement VR sur Unity** – Conception et implémentation de mécaniques VR immersives.
- **Programmation d'IA** – Développement de comportements intelligents pour les PNJ et de systèmes de prise de décision afin d'améliorer l'interaction avec le joueur.
- **Système d'entrée VR** – Intégration et optimisation des contrôles de mouvement, du suivi des mains et des éléments interactifs pour une expérience utilisateur intuitive.
- **Optimisation des environnements 3D** – Amélioration des performances en réduisant les appels de rendu, en optimisant les assets et en mettant en place des techniques LOD pour un rendu VR fluide.

Unity 3D Developer

Freelance, France 2020 – 2024

J'ai développé le prototype de Saltenpepper, un RPG roguelike au tour par tour, en utilisant Unity. J'ai implémenté des mécaniques de combat tactique et un système de dégâts basé sur des recettes. J'ai optimisé les fonctionnalités de gameplay pour offrir une expérience fluide et engageante.

- **Intégration UI et programmation de la caméra** – Conception et implémentation d'éléments d'interface utilisateur dynamiques et de systèmes de caméra personnalisés.
- **Génération procédurale de salles** – Développement d'algorithmes permettant de générer des environnements de jeu variés et rejouables.
- **Système de combat au tour par tour** – Conception de mécaniques stratégiques basées sur des recettes dans un univers roguelike.
- **Optimisation et performances du jeu** – Amélioration de la fluidité et de la réactivité du gameplay grâce à des pratiques de codage efficaces.

