

ALIX HOTTELET  
Bruxelles, Belgique  
**Programmeuse de jeux vidéo**  
[www.alixhottelet.com](http://www.alixhottelet.com)

+32 499 600 473  
[hottelet.alix@gmail.com](mailto:hottelet.alix@gmail.com)

## PROFIL

*Programmeuse adepte de l'apprentissage continu, je suis toujours à la recherche de nouvelles expériences et de nouveaux défis. Disposant de très bonnes capacités de communication, je sais faire preuve d'écoute et suis capable d'articuler clairement un problème. Mon expérience plutôt polyvalente me donne la perspective nécessaire pour comprendre les différents enjeux d'une production multimédia comme le jeu vidéo.*

## COMPÉTENCES

- Bonne connaissance de Unity 3D.
- Programmation en C#, HTML, CSS, JavaScript, PHP. Bonne capacité d'adaptation à d'autres langues comme Python ou C++.
- Bonne connaissance de la suite Adobe : Photoshop, Illustrator, InDesign, AfterEffect, Premiere.
- Maîtrise du français et de l'anglais à l'oral comme à l'écrit.
- Très bonne capacité de communication et d'organisation.
- Autonome et autodidacte.
- Attitude positive face à la résolution de problème.
- Bonnes compétences de leadership.

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### **Programmeuse jeu vidéo - eXiin - Bruxelles, Belgique - Novembre 2018 à Septembre 2019**

- Programmation de systèmes et maintenance du code existant pour le jeu Ary and The Secret of Seasons.
- J'ai effectué des tâches généralistes comme la résolution de bogues, l'implémentation de nouvelles mécaniques ou encore la réécriture de systèmes obsolètes.
- Responsable du développement du système de quêtes et de dialogue. J'ai également développé et documenté des outils éditeurs dans Unity qui permettent à d'autres développeurs de créer du nouveau contenu.
- J'ai également créé de nouveaux concepts et intégré une large portion de l'interface utilisateur.

### **Stagiaire programmation jeu vidéo - eXiin - Bruxelles, Belgique - Juillet- Août 2017**

- Programmation généraliste pour le jeu Ary and The Secret of Seasons.
- Durant ce stage de deux mois, j'ai créé un outil de communication de bogues. J'ai développé une solution qui permet de créer des "issues" sur Github directement depuis le jeu ou l'éditeur pour facilement uploader une capture d'écran décrivant le problème. Cet outil a facilité la communication entre les différents départements et à travers les différentes structures du studio.

### **Stagiaire programmation jeu vidéo - Fishing Cactus - Mons, Belgique - Juillet - Août 2017**

- Programmation généraliste pour le jeu Algo Bot.
- Ce stage de deux mois représente ma première expérience dans le domaine du jeu vidéo, après six mois d'apprentissage autodidacte.
- J'ai contribué au projet en implémentant de nouvelles mécaniques dans un système existant, en suivant les contraintes d'un design pré-établi.
- J'ai participé à la première phase de design et d'implémentation du système de dialogue.

## BÉNÉVOLAT - AUTRES EXPÉRIENCES

### ***Assistante Marketing - Carimat Matériaux - Braine-le-Château, Belgique - Juillet - Août 2015***

- Job étudiant
- Assistance dans la création de travaux graphiques pour l'entreprise Carimat.
- Design de flyers, cartes de visites, préparations de logos pour l'impression.
- Assistance dans l'élaboration d'une campagne publicitaire.

### ***Projet de collaboration Nord-Sud - Belgique - 2013***

- 2 semaines.
- Invitation des jeunes burkinabés rencontrés l'année précédente.
- Ateliers de communication et découverte sur le sujet de la collaboration Nord-Sud

### ***Projet de collaboration Nord-Sud - Burkina Faso - 2012***

- 2 semaines.
- Plantation d'arbres pour la lutte contre la désertification.
- Réalisation d'une vidéo documentaire.
- Rencontre avec un groupe de jeunes burkinabés.

### ***Chantier International Festival du Conte - Chiny - 2011-2012-2013***

- 3 x 2 semaines.
- Aide au montage et démontage du festival du conte de Chiny.
- Animation d'émissions culturelles pour la radio locale.

## ÉDUCATION

### ***Master en Multimédia - Institut des Arts de Diffusion - Louvain-la-Neuve, Belgique - 2013-2018***

- Première année d'étude dans les métiers de l'image, puis quatre ans d'étude en multimédia, avec une spécialisation en web design et programmation.
- Reçu la grande distinction.

### ***Qualification en Infographie - Athénée Royal d'Izel - Izel, Belgique - 2011-2013***

- Deux ans d'études dans le milieu de l'infographie comprenant deux stages en entreprise.
- Diplôme de base en gestion.
- Reçu le prix du mérite.