



MAXENCE BOISÉDU

DÉVELOPPEUR UNITY/UNREAL

PROFIL

Jeune diplômé d'un **Master en Informatique** spécialisé dans l'ingénierie logicielle pour les jeux, je suis à la recherche d'un emploi ce domaine. Je suis très **motivé** à l'idée de collaborer avec des professionnels de ce milieu et de mettre mes compétences au service d'une équipe passionnée et qualifiée.

FORMATIONS

En cours	Master Informatique Ingénierie Logicielle pour les Jeux Faculté des Sciences de Lens
2021	Licence Informatique Faculté des Sciences de Lens
2020	DUT Informatique Iut de Lens

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Stage	Audace, 2023, 6 mois Développement VR sous Unity Utilisation d'OpenXR Correctifs et améliorations d'ergonomie
Alternance	Worldline, 2021-2022 Développement en Angular Appels à des APIs Rest Mise en place d'environnements Docker

RÉALISATIONS

Unreal	Jeu de type XCOM, 2022-2023 Construction d'un environnement Utilisation des blueprints et de C++ Système de combat tour par tour Mise en place d'une IA pour affronter le joueur
Unity	RPG en 2D, 2020 Projet de fin de DUT Système de points de vie, force, magie Inventaire, Combats tour par tour

INFORMATIONS

[Portfolio](#)

06.71.54.79.69

maxence.boisedu@gmail.com

9 rue du Moulin, 62111
Foncquevillers

Permis B

QUALITÉS

Inventif

Adaptatif

Analytique

Conscientieux

COMPÉTENCES



LANGUES

Anglais technique,
B2 à l'oral et à l'écrit.
900 points au TOEIC 2020.

Allemand élémentaire,
A2 à l'oral et à l'écrit.