

24 ans  
carronnils@gmail.com  
07 71 66 36 68  
Portfolio :  
nilscarron.github.io

Recommandations :  
Sur demande

## Compétences

Permis B  
Anglais : B2  
Allemand : B1

### Programmation

#### Langages :

C, C#, Python, SQL, VBA, Java  
C++, Dart, kotlin

#### Moteurs de jeux :

Unity, Unreal Engine 4-5, Ren'Py

#### Gestionnaire de version :

Perforce - PV4, git - bash,  
GithubDesktop, gitKraken

### Autres logiciels

#### 3D :

Blender, Maya, Zbrush

#### Montage Vidéo :

Adobe Premiere, After  
Effects, Audition

### Centres d'intérêts

Peinture de figurine, modélisme  
Cinéma, Musique, Jeu vidéo  
Jeux de rôle  
2 ans co-directeur du club  
développement jeux vidéo  
à l'IUT de Paris - Rives de Seine  
Cuisine, microbrasserie

# Nils CARRON

Développeur Informatique

## Formations

Master Informatique Ingénierie du jeu vidéo Gamagora,  
Lyon 2

2022-2023

Première année en informatique et statistiques, suivie d'une spécialisation en jeu vidéo. Projet de fin d'études : création du jeu Nightmare, présenté en live au Gamagora Game Show.

Bachelor majeure en conception de jeux vidéo

Université du Québec à Chicoutimi

2020-2021

Formation en conception de jeux vidéo. Projet de fin d'année : création du jeu LifeTime, avec playtest et soutenance finale.

DUT informatique

IUT de Paris - Rives de Seine, Université Paris Cité

2018-2020

Formation informatique générale. J'ai également co-dirigé le club de développement de jeux vidéo et fait la démarche pour le changer en association.

## Expériences professionnelles

Développeur Informatique VR

H'ability 2023 - 2024

Développement de 10 expériences VR. Création d'outils clé en main pour le service commercial. Réalisation de montages vidéo (trailers et tutoriels) pour des pro de santé.

Développeur Python fullstack

PapIT 2022

Création d'une application pour collecter, nettoyer et trier des données d'entreprises françaises. Le tout a été livré à l'entreprise IN France.

Développeur JS Fullstack

Nabook Studios 2020

Création d'une page web pour permettre aux clients de sélectionner et lancer des applications. Conception d'un outil de formatage de textes destiné aux écrivains.

## Projets personnels

Nightmare : Jeu semi-sérieux développé avec Unreal Engine 5 sur plusieurs mois par une équipe de 12 personnes. Axé sur les traumatismes de l'enfance, en collaboration avec des associations.

Knock Knock : Jeu d'horreur coopératif graphismes PS1 réalisé en 48 heures lors du Wonderjam 2021 avec Unity.

Lifetime : Puzzle game FPS avec Unity créée en équipe de 8 sur plusieurs mois, sur le thème "Your life is currency"