

# Sebastien MORANT



## Me contacter

### Mobile:

06 95 72 10 00

### E-mail:

sebastien@morant.fr

### Réside à:

Montpellier, Lyon

### Liens:

<https://www.linkedin.com/in/sebastien-morant-933aa1207/>

### Portfolio

<https://realkill1111.github.io>

<https://github.com/Realkill1111>

<https://www.artstation.com/raffake1111>

<https://www.artstation.com/rk1111>

## Compétences

### Programmation:

- Angular
- C, C#, C++
- Html/Css, PHP
- Java, javafx
- JavaScript/TypeScript
- PL/SQL
- Symfony/Vuejs
- UML

### Game Dev:

- Unreal 5 / Unity
- Blender, MagicaVoxel
- Game Design systémique
- Level Design
- Gameplay Programming

## Langues

Anglais: Courant

## Centres d'intérêt

- Jeux Vidéos
- Pixel | Voxel Art
- Lecture

## Mobilité

Permis B / Vehiculé

## Recherche Stage : Game/Level Designer - Gameplay Programmer - Dev Web Front-End

Étudiant en Bachelor Game Design (ICAN Lyon)

## Expériences

### 2025 - 4 Mois : Projet fin d'année | Roguelike deckbuilder

- Game Design: Documents de design -- Google suite, Canvas, Figma
- Game Art: modélisation 3D pour jeux vidéos -- Blender
- Game Programming : implémentations C# -- Unity, Visual Studio

### 2024 - 3 Mois : Développeur Front web Angular Chez Geomatys

- Développement d'un site web avec Angular + programmation de composants angular pour un autre site en relation avec un Client

### 2024 : Participation à la Code Game Jam 2024

Thème: Légende Etherée | Développement Unity en 30h

- Jeu d'horreur en pixel art -- Game/Level Design, c#

### 2023 - X: Prototypages UE5 | Jeu d'horreur / Roguelite FPS

- Conception de documents de design -- Google suite
- Jeu d'horreur -- UE5, blueprints, Horror Engine 3.0
- Roguelite FPS -- UE5, blueprints

### 2023 - 3 Mois : Développeur c++ chez Actia Telecom - R&D

- Conception UML, implementation solution Visual Studio
- C++, Windows Form

### 2022/23 - 3 Mois : Projet de Réalisation "full-stack" d'un site de vote en-ligne selon la méthode agile Scrum

- Conception UML des traitements d'informations
- Modélisation des données entités-relations
- Conception de l'interface utilisateur Figma
- Développement du site HTML/CSS/JavaScript/PHP
- Création des tables SQL et élaboration des requêtes PL/SQL

### 2022 : Participation à la Nuit De l'Info

- Développement en équipe d'un site web en HTML5 pour intégrer un serious-game (prévention santé)

### 2022 - 4 Mois : Projet de développement d'un jeu inspiré du jeu de société "aventuriers du rail"

- Étude de la transformation du jeu "plateau" au numérique
- Développement en Java/Javafx

### 2021 - 1.5 ans : Activité Free-lance Création de Carte Officielle pour Sector's Edge (Level Design)

- Création et maintenance de cartes 3D sur [MagicaVoxel](#)
- Paramétrage en JSON des échanges de données
- Approche agile : en liaison constante avec le client

### 2018 - 2 semaines : Stage de programmation, Wolfram|Alpha, Oxford

- Découverte du langage Wolfram
- Programmation d'un jeu d'échecs

## Formations

- Bachelor Game Design à l'ICAN de Lyon - **2024-2026 (en cours)**
- Bachelor Universitaire Technologique informatique à l'IUT de Montpellier, spécialité développement d'application - **2021-2024**
- PeiP STI 1ière année à Polytech Montpellier - **2020-2021**
- Baccalauréat série S, Mention BIEN au Lycée Georges Pompidou à Castelnau-le-Lez (34) - **2020**