



BAPTISTE CURIE-CADET

À la recherche d'une alternance en Développement
Jeux Vidéo & Serious Games | Unity & Unreal Engine

COMPETENCES PERSONNELLES

- Adaptabilité
- Réactivité
- Esprit d'équipe
- Saisie informatique
- Sens de l'organisation

COMPETENCES TECHNIQUES



LANGUES

Anglais : Intermédiaire (B1)
Espagnol : Élémentaire (A2)

FORMATIONS

**Bachelor Développement de
Systèmes Numériques Immersifs (2023
- Aujourd'hui)**

ISEN Méditerranée (Yncrea) —
Marseille

**Baccalauréat STI2D Spécialité
Systèmes d'Informations et
Numériques (2020)**

Lycée Charles de Gaulle —
Chaumont

CONTACT

ADRESSE :
464 Chemin des Aubagnens 13190
Allauch

E-MAIL :
baptiste5257@gmail.com

LinkedIn :



PROFIL

Étudiant passionné par le développement de jeux vidéo et les environnements immersifs. À la recherche d'une alternance pour consolider mes compétences en gameplay, UI/UX et sound design sur Unity et Unreal. Curieux et rigoureux, je souhaite contribuer à des projets créatifs et techniques.

PROJETS REALISES ET EN COURS

Baburu / Unity — 2024-2025

Développement d'un jeu narratif de type *light novel* réalisé lors de la Global Game Jam, sur le thème "Bubble", où les bulles de dialogue deviennent l'élément central du gameplay. Ce projet m'a permis de renforcer mes compétences en programmation et d'explorer des approches narratives interactives.

Pirate de l'Étang / Unity — 2024-2025

Création d'un rogue-like 2D sur le thème des pirates. Ce projet a consolidé mes compétences en sound design et en UI/UX design, tout en expérimentant de nouvelles techniques de conception et d'équilibrage de gameplay.

Balance ton Archétype / Unity — 2024-2025

Développement d'un serious game basé sur les archétypes de personnalité, visant à favoriser la connaissance de soi et des autres en contexte professionnel. Projet axé sur le sound design, l'UI/UX et la conception de mécaniques ludiques pédagogiques.

Ballex / Unity — 2023-2024

Conception d'un jeu de plateforme dans lequel le joueur contrôle une balle changeant d'état. Ce projet a renforcé mes compétences en texturing, UV mapping et en programmation de mécaniques dynamiques.

FPS Personnel / Unreal Engine — 2024-2025

Création d'un FPS sous Unreal Engine, avec pour objectif d'approfondir mes compétences techniques en développement 3D, level design et optimisation d'environnements interactifs.

Valombre / Unreal Engine — 2024-2025

Développement d'un jeu d'action-aventure dans un univers médiéval fantastique. Le joueur incarne Aedric, un jeune écuyer déterminé à secourir son maître disparu dans un donjon maudit. Avant d'affronter les ténèbres, il devra restaurer l'ordre au village de Valombre et regagner la confiance des habitants. Projet axé sur l'intégration d'environnements narratifs et l'équilibrage de gameplay. Et la création et l'équilibrage de 2 IA.

LOISIRS ET SPORTS

Musculation : 3 séances par semaine
Football : de 6 à 16 ans