



HUGO AUPHANT

Étudiant BUT MMI – Recherche un stage dans le domaine du jeu vidéo à partir de mars

Profil personnel

Étudiant en BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet, spécialisé en conception d'expériences interactives et jeu vidéo. Intéressé par le Game design, les mécaniques de jeu et l'interaction joueur-système. Expérience sur moteurs temps réel (Unity, Unreal Engine). Recherche un stage dans le domaine du jeu vidéo à partir de mars.

Coordonnées

07 69 03 72 37

auphanthugo@gmail.com

Portfolio

Hugo Auphant

Permis B avec véhicule

5 Impasse Calendal,
13111 Coudoux

Compétences

Game & interaction

- Game design
- Prototypage de gameplay

Moteurs & 3D

- Unreal Engine / Unity
- Blender

Création & audiovisuel

- Suite Adobe
- Canva

Développement

- HTML / CSS / JS

Langues

- Anglais B1
- Espagnol A2

Loisirs

- Jeux vidéos
- Se cultiver, apprendre de nouvelles choses

FORMATION

BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet

Bachelor Universitaire de Technologie – IUT d'Arles | 2023 – 2026

- Développement de projets dans les domaines du web, de l'audiovisuel et de l'interactif
- Travail en équipe, gestion de projet et communication digitale
- Initiation à la conception d'expériences numériques et interactives

Baccalauréat Général

Lycée Jean Cocteau – Miramas | 2020 – 2023

- Spécialités Mathématiques et NSI
- Mention Assez Bien
- Développement de la réflexion logique, critique et méthodologique

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Stage – Aptitude X

Studio de jeu vidéo – Montréal, Canada | 2025

- Participation à des projets de jeu vidéo en équipe
- Découverte du pipeline de production en studio
- Travail sur moteurs de jeu et assets interactifs
- Initiation aux notions d'artiste technique et aux contraintes de production

Stage – Office Municipal des Sports

Association sportive – Salon-de-Provence | 2024

- Montage vidéo et création de contenus
- Community management
- Travail en équipe et tournage audiovisuel

PROJETS

Projets académiques et personnels – BUT MMI

- Prototypage de jeux vidéo et d'expériences interactives
- Conception et test de mécaniques de gameplay
- Travail sur l'interaction joueur-système et le feedback
- Développement de prototypes sur moteurs temps réel
- Projets réalisés en équipe avec phases d'itération et d'analyse