

Nicolas VAREILLE, 24 ans
124 Allée des Bouilleurs
76160 Roncherolles sur le vivier

nicolasvareille.gdl@gmail.com
06 73 11 94 91



Github: [nvareille](#)

Linkedin: Nicolas VAREILLE

FORMATION

2012 / 2017 : Études d'expertise informatique à Epitech Paris (Titre d'Expert en Technologies de l'Information)

2015 / 2016 : Études à la "Keimyung University", école de jeu vidéo en Corée du sud (Programmation, Animation 3D, Game Design)

2014 / 2015 : Permanent du laboratoire de jeu vidéo et professeur de programmation conférencier à Epitech Paris

2011 / 2012 : Baccalauréat Scientifique option Physique Chimie

COMPETENCES

Informatique:

- **LANGAGES DE PROGRAMMATION** : C / C++ / C# - ASP.Net / PHP5 / MySQL – HTML5 / CSS3 / JS
- **FRAMEWORKS** : Unity (Game API & Editor API) – Shader Forge - Unreal Engine 4 Blueprints
- **LOGICIELS** : Unity – Unreal Engine 4 – Visual Studio (2012 – 2017 & Unity Tools) – Adobe Photoshop – 3DSMax – Système Unix

Langues:

Français (Langue natale), Anglais (Parlé couramment, 930 TOEIC), Coréen (Basique), Allemand (Niveau Scolaire)

Enseignement:

- Enseignement à l'école Epitech pendant 2 ans (Cours, TD, Soutenances, Corrections, Conférences pédagogique)
- Formations informatiques chez l'organisme M2I à Mont-Saint-Aignant (Cours, TD, Tutorat)

EXPERIENCES

Depuis Février 2018 :

Ingénieur Études et développement chez Proxiad (Développement Web et Applications pour bornes de recyclage automatiques)

Professeur Formateur pour adultes chez M2I (Programmation, Utilisation de logiciels, TD, Tutorat et accompagnement vers l'entreprise)

Mai 2017 – Octobre 2017 (Stage professionnel de 5^{ème} année):

Développeur chez "Gamit". Réalisation de projets médicaux et jeu de course en réseau (Unity3D, C#, Shader Forge, 3DSMax, SkromPlexer)
HTC Vive, Oculus Rift, Vélo connecté Virzoom

Depuis Janvier 2017 (Projet Personnel):

Production du Jeu Vidéo en réseau "VoxWorld" (Unity3D, C#, Shader Forge, 3DSMax)

Avril 2015 – Juillet 2015 (Stage professionnel de 3^{ème} année):

Développeur Unity3D chez "Ageod". Adaptation d'un jeu de plateau en jeu vidéo PC & Mobile (Unity3D, C#, PHP, Shader Forge)

Août 2013 – Décembre 2013 (Stage professionnel 1^{ère} année):

Développeur Web chez "Content Square". Mise en place de solutions de Web Analytics et d'A/B testing (Symfony2, PHP, JQuery)

LOISIRS & PASSIONS

- Plongée sportive
- Tennis
- Conception de Jeux Vidéos
- Veille Technologique
- Enseignement