



ROXANE VALLÉE

roxanevallee@outlook.com

COMPÉTENCES

INFORMATIQUE

C, C++, C#, JAVA, PYTHON,
LUA, OPENGL
SHADERS : GLSL, HLSL

HTML, PHP, CSS, JAVASCRIPT,
MYSQL

LOGICIELS

MOTEURS DE JEUX : UNITY,
UNREAL ENGINE 4

LOGICIELS 3D : BLENDER,
CINEMA 4D, HOUDINI

SUITE ADOBE : PHOTOSHOP,
ILLUSTRATOR, AFTER EF-
FECT, INDESIGN, PREMIERE
PRO

LANGUES

ANGLAIS : TOEIC 905
ALLEMAND : niveau B2
JAPONAIS : intermédiaire

PRATIQUES ARTISTIQUES

Membre du collectif artistique
Fromage Fondu (créations
audiovisuelles)

4 ans de modelage et sculp-
ture en atelier (Atelier du
Carrousel)

FORMATION

- 2018- 2021** **IMAC**, spécialité Programmation 3D, formation pu-
blique d'ingénieur alliant Arts et Sciences Université
Marne-la-Vallée, Champs-sur-Marne (77)
- 2015- 2018** **EFREI PARIS** Licence Mathématique et Informatique
école d'ingénieurs généraliste de l'informatique et du
numérique Villejuif (94)
2017: Semestre d'immersion à CONCORDIA University
à Montréal

EXPÉRIENCES & PROJETS

- AVRIL-
SEPTEMBRE
2021** **Développeuse stagiaire en jeux mobiles RA chez
FLAT PIXEL.**
Maintenance et développement de mini-jeux en RA
pour l'application mobile DO NOT TOUCH,
gameplay, programmation en C# et Lua sur Unity,
maîtrise contraintes iOS et Android pour la RA.
- AVRIL
2021** **Projet personnel sur le moteur Unreal Engine 4.**
Réalisation d'un monde réaliste répondant au cycle
des saisons avec gestion du climat en temps réel.
Développement et maîtrise des shaders, matériaux et
blueprints
- 2020-2021** **Projet de fin d'études de développement d'un jeu
vidéo sous Unity.**
Développement et conception d'un gameplay
sonore, création de contenus 3D sous Blender,
gestion et organisation du projet.
- JUIN-JUILLET
2020** **Cheffe de projet et développeuse stagiaire à la Mé-
duse Violette**, entreprise de storytelling immersif.
Développement d'une application en RA sous Unity
et Vuforia, création de contenus 3D de storytelling.
- 2019- 2020** **Projet tutoré Explor'a la défense**, application jeu de
piste pour l'**Equipe ludique.**
Développement d'une application mobile sous Unity
et C#, gameplay, gamedesign, création d'éléments UI
- OCTOBRE
2019** Participation **FUTURE WOMEN IN GAMES**, par Ubisoft
Rédaction d'un pitch et présentation du design
feature