

BOISSEAU Romain

DÉVELOPPEUR INFORMATIQUE & JEUX VIDÉO

Formation

Baccalauréat STI2D - Mention Assez bien 2022

Lycée Pierre-Emile Martin, Bourges

Bachelor Développement Informatique et Jeux Vidéo (*en cours*) 2022 - 2025

Gaming Campus, Lyon

- Développement C++ (Windows, Console & Unreal Engine)
- Développement C# (*Unity*)
- Développement Blueprint (*Unreal Engine*)
- Développement Web
- Initiation au droit numérique
- Gestion de projet

Exemples de projets Académiques

• Moteur C++ | DirectX12 2024

Conception de notre propre moteur 3D temps réel avec DirectX12 pour y créer un space shooter avec ce dernier en guise d'initiation à la librairie.

• Uneven Été 2024 - 2025

Création d'une démo d'un jeu vidéo sous Unity au sein de la structure GStudio de l'école en autonomie avec 5 développeurs.

• RIWA 31 Mars - 30 Avril 2025

RIWA est un jeu mobile développé dans le cadre du Grand Projet Commun de fin de bachelor au Gaming Campus en équipe de 24. C'est un jeu d'énigme sur mobile développé avec Unity en 3D.
Prix décerné: Meilleur gameplay.

Expériences professionnelles

Développeur Web - Stage de fin de 1ère année Mai - Juillet 2023

LibrenBerry, Bourges

- Développement d'un site internet en ReactJS avec BDD (MongoDB)

Musée Malartre Décembre 2024
Musée de l'automobile Henri Malartre, Lyon Avril 2025

- Réalisation d'un serious game (jeu mobile) pour le musée Malartre.

Contact

Téléphone :
+33 6 61 78 21 27

Mail :
romain.boisseau.18@gmail.com






Adresse :
22 Rue Montesquieu - 501
Lyon 69007

Portfolio : [Link here](#)

Github : [Link here](#)

Compétences

Langages de programmation

- C++ 
- Unity 
- Unreal Engine 
- Frontend (PHP, ReactJS, ect) 
- Backend (SQL, MongoDB) 

Langues

- Français : Langue maternelle
- Anglais : B2
- Japonais : B1
- Allemand : B1
- Coréen : Débutant (A1-A2)

Compétences générales

- Travail d'équipe
- Organisation
- Ponctualité
- Persévérance