



MAXENCE COLAS

RECHERCHE D'ALTERNANCE EN TANT QUE DÉVELOPPEUR UNITY

Site Web : <https://maxencecolas.fr>

COORDONNÉES

Téléphone : 06 10 27 91 32

Mail : mxcolas302@gmail.com

LinkedIn : IN/MAXENCECOLAS

COMPÉTENCES

CONNAISSANCES

GAME DEVELOPMENT : C#
(UNITY), Blueprint (UNREAL ENGINE)

GAME /LEVEL DESIGN : Écriture
et équilibrage de règle du jeu et d'évè-
nements. Conception de niveau/zone
de jeu sur Unity et UE4

MODÉLISATION 3D : Blender,
Cinema 4D

CONCEPTION WEB : HTML 5,
CSS3, SQL, PHP7, XML, JavaScript,
Java, Shell

CONCEPTION GRAPHIQUE :
PhotoShop, Illustrator, inDesign

AUDIOVISUEL : Usage de maté-
riels professionnels, Première Pro,
After Effects

LANGUES : Français (Maternelle),
Anglais (Professionnel)

EXPÉRIENCES

GAME DEVELOPER UNITY • THE PROJECT

• MAI 2020 - AUJOURD'HUI

Conception et développement d'un jeu pc 3D Low Poly.
Intégration des assets graphiques, des animations 3D (Mixa-
mo). Développement des scripts des menus (options, assigna-
tion des touches, sauvegarde, inventaire etc...), de contrôle du
personnage, d'interaction avec des objets, d'IA.

GAME DEVELOPER UNITY • LAGOON SOFTWARE

• JANVIER 2020 - MARS 2020

Conception et développement de jeu vidéo mobile 2D.
Développement d'IA, intégration d'assets, création d'anima-
tion.

GAME DEVELOPER UNITY • INTERACTIVE 4D • JUN 2019 - SEPTEMBRE 2019

Conception et développement de serious Game et d'outils in-
teractifs dans le domaine de l'éducation, de la formation pro-
fessionnelle et de la e-santé. Serious Game développé sous
Unity.

FORMATIONS

2020-2022 • MASTÈRE GAME PROGRAMMING • IIM

Le mastère permet de former au développement d'un jeu vi-
déo en combinant de solides compétences techniques à une
excellente sensibilité design.

2018-2019 • LICENCE PROFESSIONNELLE « ME- TIERS DU JEU VIDEO : LEVEL/GAME DESIGNER » • IUT DE BOBIGNY PARIS 13 • Mention Assez Bien

La Licence Professionnelle métiers du jeu vidéo Level/Game
Designer permet de former des spécialistes du réglage de
niveaux de jeux et des principes de la jouabilité.