



courtin.alex.76@gmail.com



+33 6.50.19.54.94



[Profil LinkedIn](#)



[Mon portfolio](#)

Alex Courtin

Unity Developer

“L'inconscient murmure des idées que seul l'esprit curieux prend le temps d'écouter.”

Diplomé.e en Game Design & Game Programming à Rubika-Supinfogame, passionné.e par le jeu vidéo depuis Crash Bandicoot et Spyro, je recherche un travail qui puisse accroître mes compétences et dans lequel je m'épanouirais.



Kendo



Plongée sous-marine



Mah-jong (Riichi)

EXPÉRIENCE

UNITY DEVELOPER (2023-Maintenant)

Reaali / Lille

Développement d'applications mobiles intégrant géolocalisation et réalité augmentée.

Projet PC/Console autour d'une licence de créateurs de contenu.

UNITY DEVELOPER (2022)

Maracas Studio / Charleroi (Belgique)

Développement d'un jeu prévu pour Switch. J'ai principalement réalisé du Gameplay, du Tool mais j'ai aussi fait du 3C, de l'UI et du QA.

GAMEPLAY & NETWORK DEVELOPER (2019)

CAC DECATHLON / Rouvignies

Développement d'un Serious Game sur Android.

L'objectif est de guider les futurs collaborateurs du projet Eureka pendant leur formation professionnelle.

ÉDUCATION

Game Programming Master Degree (2020-2022)

Supinfogame RUBIKA / Valenciennes

Game Design Bachelor Degree (2017-2020)

Supinfogame RUBIKA / Valenciennes

DUT Informatique (2015-2017)

DUT/ Le Havre

PROJETS

Valley // Jeu de gestion 3D (1 an)

Gameplay Programmeur.euse dans une équipe de 9 personnes. Valley est le projet de jeu de fin d'étude. Le joueur crée des chemins et guide les visiteurs à travers une vallée.

Roaring Shores // RPG de pêche 3D (4 mois)

Gameplay Programmeur.euse dans une équipe de 10 personnes. C'est un jeu avec de fortes mécaniques de RPG. Le joueur doit améliorer son équipement afin de pouvoir s'attaquer à de plus gros poissons.

Beat Eat // Jeu Mobile (5 mois)

Gameplay Programmeur.euse et Game Designer dans une équipe de 7. Beat Eat est un jeu mobile dans lequel le joueur doit combattre des aliments afin de les cuisiner.

Songes // 2D Zelda-like (6 mois)

Gameplay Programmeur.euse et Game Designer avec une équipe de 5 personnes. Jeu dans lequel Live, un enfant souffrant de déréalisation, peut changer de monde entre rêves et cauchemars afin de se reconnecter à ses sens.

COMPÉTENCES



Management

Trello / Monday

Jira

Hack&Plan

Languages

C# / C / C++

SQL

Java/HTML/CSS

Swift



Versionning

Git

Perforce

PlasticSCM