

# Yanis Queroix

+33 6 32 95 29 80

yanis.queroix2@gmail.com

https://allosius.itch.io/

Disponible en France  
Ouvert au télétravail

## Compétences

- Développement Gameplay, UI, Outils, VR
- C# / C++ / Blueprints Unreal / Python / GML
- Outils de versioning Git, Perforce
- Intégration Graphismes 2D et 3D, VFX, Shaders
  
- Organisation, Gestion de projet (SCRUM)
- Rigueur
- Créativité
- Autonomie

## Logiciels



Unreal Engine



Unity



P4V



Game Maker



Notion



Suite Adobe

## Langues

- **Français** : Langue maternelle
- **Anglais** : B1 écrit, A2 oral
- **Espagnol** : B2

## Intérêts

- Jeux de rôle
- Jeux-Vidéos (Jeux tactiques, Jeux de stratégie, RPG)
- Cinéma
- Ecriture
- Lecture
- Dessin

# Game Developer

## Expériences

08/2023–01/2024

**Développeur Unreal Engine 5** • [Domestic Revolt](#) • [Isalyx Games](#)

Programmeur Gameplay sur le développement de Domestic Revolt, un Tower Defense Survivor en Réalité Virtuelle sur Unreal Engine 5.

- Mise en place du controller et des interfaces utilisateur adaptés à la réalité virtuelle.
- Implémentation des outils et fonctionnalités de jeu.
- Optimisation et migration du jeu sur système Android (Meta Quest Autonome)



07/2022–09/2022

**Développeur Unity** • **Projet Village Mini-RPG Top-Down en pixel art** • [Game IN](#)

Programmeur Gameplay pour la continuité du développement du jeu Village de Game IN.

- Ecriture (et réécriture) du code du gameplay du jeu.
- Restructuration et optimisation du projet.
- Mise en place de documentation technique.



01/2022–06/2023

**Projet Etudiant** • **Développeur Unity** • **Platformer/Puzzle 2D** • [Kodirano](#)

Programmeur Gameplay et Chef De Projet d'une équipe de 4 personnes sur le développement de Kodirano, un jeu de plateformes et de réflexion sur Unity.

- Implémentation de la mécanique émergente de manipulation des couleurs, et du core gameplay.
- Développement du système d'escalade permettant d'escalader toutes les surfaces du jeu.
- Gestion du projet et de l'équipe.



06/2021–08/2021

**Développeur Unity 3D** • **Formation de secourisme en réalité virtuelle** • [Simaptic \(VR For Human\)](#)

Programmeur Gameplay pour le développement d'une application de réalité virtuelle dans le cadre d'une formation de secourisme.

- Mise en place du controller VR.
- Prototypage de l'application et mise en place des différents modes de jeux.



## Formation

**Master Développeur jeux-vidéos – Spécialité Game Programming** : 06/2023

**Piktura (PôleIID - Digital and Creative School)** – Roubaix



**Licence Concepteur-réalisateur option jeux-vidéos** : Infographie et développement de jeux-vidéos, 06/2021

**Piktura (PôleIID - Digital and Creative School)** – Roubaix

