

Yanis Queroix

+33 6 32 95 29 80



contact@yanisqueroix-allosius.com



<https://yanisqueroix-allosius.com>



Disponible en France
Ouvert au télétravail

Compétences

- Développement Gameplay, UI, Outils, VR, Web
- **C#, C++, Blueprints Unreal**, Python, GML, HTML, Java Script, CSS
- Outils de versioning Git, Perforce
- Game Design, Scénarisation, Gamification
- Intégration Graphismes 2D et 3D, VFX, Shaders
- Organisation, Gestion de projet (SCRUM)
- Rigueur
- Créativité
- Autonomie

Logiciels & Outils

- **Unreal Engine, Unity**, Game Maker, Articulate 360 (Rise, Storylines), Visual Studio, JetBrains Rider, Wordpress
- P4V (Perforce), GitHub Desktop, Sourcetree
- Notion, Suite Adobe, Canva, Figma, Milanote, Miro

Langues

Français : Langue maternelle, Anglais : B1 écrit, A2 oral,

Espagnol : B2

Distinctions

« Nomination Games Made In France Etudiants » - [Overizer](#)
[Movie Breakout](#)

Intérêts

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

Game Developer

Expériences Principales

Game Developer, Designer, UI-UX • Jeux sérieux, Immersions virtuelles & Modules de formation E-learning • [IRTS HDF Challenges](#) | Loos | 2024 – 2025

Conception et développement de jeux sérieux, et applications en réalité virtuelle, sur Unity et Articulate Storylines.

- Elaboration des mécaniques de jeu en accord avec les besoins pédagogiques.
- Gestion et organisation des productions.
- Développement et intégration des fonctionnalités, interfaces et éléments de jeu.



Développeur Unreal Engine 5 • [Domestic Revolt](#) • [Isalyx Games](#) | Remote | 2023 - 2024

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)



Développeur Unity • **Projet Village Mini-RPG Top-Down en pixel art** • [Game IN](#) | Roubaix | 2022

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.



Développeur Unity 3D • **Formation de secourisme en réalité virtuelle** • [Simaptic \(VR For Human\)](#) | Remote | 2021

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 (Pôle IID - Digital and Creative School) – Roubaix

Licence Concepteur-réalisateur option jeux-vidéos - Infographie et développement de jeux-vidéos - 06/2021 : **Piktura (Pôle IID - Digital and Creative School)** – Roubaix

