



NICOLAS LEQUIN

Développeur Unreal Engine 5

Créatif, Proactif, Rigoureux, Appétence pour le digital



Date de naissance
10/02/1995

Téléphone
+33 6.24.94.23.04

E-mail
nicolas.lequin95@gmail.com

Nationalités
Français - Suisse

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

CELSIUS ONLINE – Développeur Liveops sur le jeu Renaissance Kingdoms

2022 – 2025, Paris

HTML/CSS/JS et PHP

- Implémentation de nouveaux éléments de gameplay
- Intégration UI/UX : Création et adaptation d'interfaces pour les événements mensuels, feedbacks utilisateurs, interfaces responsives, collaboration avec les designers.
- Maintenance et déploiement : Bugfixs, refactoring et mise en production/bêta

APTORIEL – Développeur Fullstack

2018 – 2022, Bordeaux

JEE(Spring/Struts) et AngularJS

- Projets dans le domaine bancaire (gestion de souscriptions ainsi que d'informations et mouvements bancaires)
- Gestion d'une équipe de sous-traitance
- Traitement des demandes de support client

Autres expériences

2016-2017 (Projet de fin d'étude et stages)

HTML/CSS/JS, PHP, JEE(Spring), C#

- Conception et développement d'applications web et mobiles intégrant des API REST et des modules métiers

PROJETS UNREAL ENGINE / UNITY

Kings & Monsters – Tactical Chess-like

En cours de développement - Unreal Engine / C++

- Conception gameplay et direction artistique
- Implémentation du multijoueur
- Développement en C++ et Blueprints : gameplay, intégration des assets

Steal Of Light – RTS multijoueur

2024 - Unreal Engine / C++

- Participation à la conception du gameplay et de l'UI/UX
- Développement en C++ et Blueprints : attributs et compétences des unités, IA (NavMesh, Behaviour Tree, AI Perception), gestion des bâtiments et de la production, intégration d'assets 3D (Meshs, VFX, ...)
- Implémentation du multijoueur (réplication, RPC)
- Intégration UI/UX : UMG, Widgets Blueprint, Widgets personnalisés en C++ et interfaces responsives

Dawn of Memories – RPG Bullet-Hell avec des inspirations rogue-like

2024 - Unity / C#

- Participation à la conception du gameplay et à la direction artistique
- Recherche, adaptation et intégration d'assets 2D, en l'absence d'équipe artistique dédiée
- Développement des systèmes d'inventaire, d'objets récoltables et d'arbre de compétences avec gestion des sorts équilibrables.

TEM – Jeu de plateforme 2D et 3D

2023 - Unreal Engine / C++

- Intégration UI/UX: UMG, Widgets, Material Instances
- Implémentation des contrôles, des compétences du personnage et des différents types de plateformes

Hatred – Topdown shooter rogue-like

2023 - Unreal Engine / C++

- Conception et intégration de l'UI/UX : UMG, Widgets
- Développement en C++ et Blueprints : contrôles, attributs et compétences (GAS), coffres et objets récoltables

FORMATIONS

YNOV

2022-2024, Nanterre

- Diplôme d'expert informatique et SI
Spécialité: Game Programming & Design

HEI – Hautes Etudes d'Ingénieur

2014-2017, Lille

- Diplôme d'ingénieur
Spécialité: Informatique et Technologie de l'information

Lycée Chaptal – Classe préparatoire

2013-2014, Paris

- Mathématique – Physique, option Informatique

COMPÉTENCES

Logiciels et Programmation

- Unreal Engine 5 / C++
- Unity / C#
- HTML / CSS / JS / PHP / JEE
- Java / Python / SQL
- Visual Studio / Git / Perforce

Langues

- Français: Langue maternelle
- Anglais: Courant

Qualités

- Investi
- Synthétique
- Créatif

DIVERS

Loisirs

- Ski, Natation
- Game Design, Programmation
- Mangas, Jeux vidéos

Autres

- Permis B
- Permis bateau côtier