NICOLAS LEQUIN
Développeur Gameplay

Créatif, Communicatif, Proactif, Rigoureux

Date de naissance
10/02/1995

Téléphone
+33 6.24.94.23.04

E-mail
nicolas.lequin95@gmail.com

Nationalités
Suisse - Français

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

CELSIUS ONLINE – Développeur Liveops sur le jeu Renaissance Kingdoms
2022 – 2024, Paris
HTML/CSS/JS et PHP
- Implémentation de nouveaux éléments de gameplay
- Intégration UI/UX
- Bugfixs, refactoring
- Mise en bêta/production

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

TRALUX – Développement d'un module pour l'intranet
2017, Luxembourg
HTML/CSS/JS et PHP
- Module permettant la lecture/soumission d'articles d'actualité ainsi que la visualisation de l'ensemble des chantiers de l'entreprise sur une carte interactive
- Recueil du besoin auprès des différents services et établissement du cahier des charges puis développement

GENPLUS – Développement d'un module pour CRM
2017, Sofia-Antipolis
HTML/CSS/JS et API en C#
- Module permettant aux délégués pharmaceutiques d'assigner des tâches à leurs collègues
- Recueil du besoin auprès des concernés, établissement du cahier des charges puis développement et préparation de la formation utilisateur

ENEDIS – Réalisation d'une application mobile hybride
2016, Paris
Ionic et JEE(Spring Boot)
- Réalisation d'une application mobile permettant aux agents de terrain de faire des rapports d'incidents

STRUCTIS (Bouygues Construction) – Développement d'une application web
2016, Paris
- Canvas HTML5/JS pour le frontend
- Spring pour le backend

PROJETS

- Steal Of Light : RTS multijoueur (Unreal)
- Dawn of Memories : RPG Bullet-Hell (Unity)
- TEM : Plateformer 2D (Unreal)
- Hatred : Topdown shooter rogue-like (Unreal)

FORMATIONS

YNOV
2022-2024, Nanterre
- Diplôme d'expert informatique et SI (Master)
  Spécialité: Game Programming & Design

HEI – Hautes Etudes d'Ingénieur
2014-2017, Lille
- Diplôme d'ingénieur (Master)
  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
- Java/JEE
- SQL
- Python

Langues
- Français: Langue maternelle
- Anglais: Courant
- Espagnol: Scolaire

Qualités
- Investi
- Synthétique
- Créatif

DIVERS

Loisirs/Créativité
- Ski, Natation
- Game Design, Programmation
- Mangas, Jeux vidéos

Autres
- Permis B
- Permis bateau côtier