



LÉO-PAUL SÉVIN

DÉVELOPPEUR JV, XR

A PROPOS

Développeur touche à tout avec 8 années d'expériences dans de nombreux secteurs, j'ai rejoint mes domaines de cœur, le jeu vidéo et la musique, lors de mes dernières missions.

TECHNOS

- Unity
- Unreal Engine
- C# .NET
- C++
- Python
- Fmod

INFOS

<https://leopaulsevin.fr>

Haubourdin

Français
Anglais

Permis B

PRINCIPAUX INTÉRÊTS

Musique

- Composition avec MAO
- Jeu en groupe
- Clavier, basse

Jeux Vidéo

- Jeux indépendants
- Jeux en ligne
- Mes 587 jeux Steam à finir...

Sport

- Escalade, Badmington, Randonnée

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur Unity XR

Vertical - Celsius Online | 2021 - 2024

Pôle B2B : Développement d'applications VR

Pôle Projets : Développement de prototypes de jeux

- Jeu d'enquête en ligne, TPS 3D
- Jeu de cuisine VR
- Hack n Slash avec système de combo, familiers

Sound Design : Intégration Fmod sur différents projets, créations de sons

Indépendant | 2019 - 2021

- **Logiciel 3D d'aménagement du logement** pour les ergothérapeutes.

Mesures, génération 3D en temps réel, chargement de modèles, navigation dans la scène, exports.

- Experiences d'achat en AR/VR
- Visualisation de foie scanné en 3D pour un hôpital.
- Quiz, interactions en réseau local, interactions multiples

Gimbal Cube | 2018

Développement UI pour application avec ARCore, ARKit, Vuforia sous Unity

Taktus | 2017 - 2018

- Création d'applications interactives sur tables tactiles, pour le retail
- Experiences pour concessionnaires, marques de luxe...

Homido | 2016 - 2017

- Recherches en body / positional tracking dans la réalité virtuelle mobile

FORMATION

Université de Lille 1

Master IVI : Image Vision Interaction | 2016

Licence Professionnelle : SIL DA2I | 2012

PROJETS PERSONNELS

Storm Mined | 2023 - 2024

<https://ommadawn.itch.io/storm-mined>

Remake d'un jeu de Vectrex de 1982, top down shooter

Perpetual Dream | 2016 - 2020

https://store.steampowered.com/app/1247030/Perpetual_Dream/

Puzzle Game en vue subjective publié sur Steam en 2020