

KÉVIN VAÏSSE

Programmeur Réseau &
Gameplay Jeu Vidéo

✉ kevinvaisse@gmail.com

📍 kvaisse.com

in [Kévin Vaïsse](#)

Moteurs

Unreal Engine et Unity 3D

Langages informatiques

C++, C#, SQL, C, PHP, CSS,
HTML, LUA

Langues

Français et anglais

Frameworks

Windows Forms, ASP.NET,
SFML

Autres

SVN, Git, Perforce, Scrum,
Visual Studio, Rider,
Photoshop, Blender,
HackNPlan, Trello, Jira,
Postman

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Programmeur Réseau

Oct. 2022 - Nov 2023

Gabsee, Paris

- Amélioration de la stack réseau custom
- Optimisation de la bande passante
- Création d'outils pour le debug du trafic réseau

Programmeur Réseau

Mai 2022 - Oct. 2022

ASOBO - Holoforge, Bordeaux

- Création de contenu sur HoloLens (Casque MR - XR)
- Recherche d'alternative moteur réseau, etc.

Assistant d'éducation & TICE

Sep. 2014 - Août 2018

Collège Lou Castellas, Marguerittes

- Surveillance, gestion des collégiens
- Maintenance du parc informatique

FORMATIONS

Programmeur

2018 - 2022

Créajeux : École des métiers du jeu vidéo, Nîmes

Formation professionnelle de programmeur d'une durée de 3 ans ainsi qu'une année préparatoire.

Licence de Psychologie

2011 - 2013

Université Vauban, Nîmes

1ère et 2ème année en Psychologie.

KÉVIN VAÏSSE

Programmeur Réseau &
Gameplay Jeu Vidéo

✉ kevinvaisse@gmail.com

📍 kvaisse.com

🌐 [Kévin Vaïsse](#)

Passionné de **jeux vidéos**, j'aime tout ce qui touche à l'informatique et la création d'expériences mémorables. Lorsque je ne suis pas devant mon ordinateur, c'est sûrement que je suis en train de faire du **sport**, de **voyager** ou avec des **amis**. 🙌

PROJETS PERSONNELS

Titan Z

Actuellement

C++, Windows, Unreal Engine 5

- Animations, inventaire, tirs, IA, etc.
- Mise en réseau

Future Arena

2021 - 2022

C++, Windows, Unreal Engine 5

- FPS multijoueurs
- Backend avec un serveur ASP.NET pour l'authentification, les données utilisateurs et les rapports de bugs.
- Serveur TCP communiquant avec une stack réseau custom sur Unreal Engine.

PROJETS ÉTUDIANTS

Dinonaut

2021 - 2022

PC, UE4, C++, Party game multijoueur en ligne

Death from above

2021

PC, Unity/Mirror, C#, Asymétrique Multijoueur en ligne

- Tirs, sorts et implémentation en réseau
- Aide sur l'IA et animations pour la partie réseau
- Mode spectateur et multijoueur Steam
- Outil : level design, service en ligne d'envoi de bug