

PAUL KOZIEJA

Unity Developer

E-Mail : koziejapaul@gmail.com

Téléphone : [+33 6 88 47 42 34](tel:+33688474234)

Website : <http://www.koziejapaul.com>

Français - 14/12/1993 - Permis B

Compétences

Développement



Unity Engine
en C#



Unreal Engine
en Blueprints

Design & Management



XMind
Mind mapping



Trello
Management

Outils d'édition



3DS Max
Modélisation et
animation 3D



Photoshop
Traitement
image



Reaper
Traitement
audio

Langues

Français, maternelle

Anglais, indépendant

Espagnol, niveau secondaire

Jeux favoris

Half-Life, Valve Software

Resident Evil, Capcom

Command & Conquer, Westwood
Studio / Electronic Arts

Factorio, Wube Software

Expériences

Fragmented, Projet personnel (Juin 2019)

Unity Developer - Soutien de projet

Développement d'un jeu 2D avec trois partenaires pour soutenir un projet de mémoire d'un Master Arts Plastiques.

PromiSelf Reflex-ON chez DragOn Slide (Oct. - Déc. 2018)

Unity Developer - Freelance

Développement de mini-jeux en VR pour DragOn Slide.

Dumpotopia, Ludum Dare n°42 (Août 2018)

Game Designer / Unity Developer - Game Jam

Endless runner 2D réalisé avec trois partenaires lors de la Ludum Dare n°42.

Pacman Divided, Pot-au-Jeu (Juillet 2018)

Game/Level Designer / Unity Developer - Game Jam

Remake de Pacman en 3D réalisé avec trois partenaires lors du "Pot-au-Jeu" (Game Jam).

The Successful Company, Projet personnel (Avril 2018)

Game/Level Designer / Unity Developer - Indie Game

Jeu de réflexion satirique réalisé avec deux partenaires sorti en alpha sur Google Play.

The Amazing Game 3.0, Ludum Dare n°40 (Déc. 2017)

Game/Level Designer / Unity Developer - Game Jam

Jeu satirique réalisé avec deux partenaires lors de la Ludum Dare n°40.

Overgo chez Artenpik (Juillet - Septembre 2017)

Unity Developer - Stage

Développement d'expériences en Réalité Augmentée.

Epic Loon chez 3DDuo (Avril - Juillet 2017)

Level Designer - Stage

Conception et production de 25 niveaux pour "Epic Loon".

Parcours

