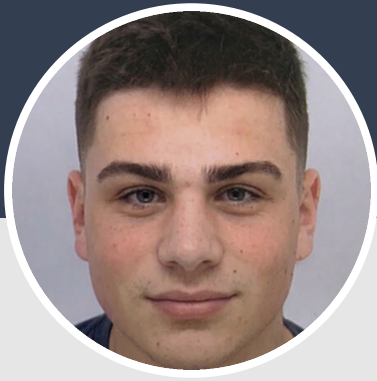


KILLIAN VALLEZ

DÉVELOPPEUR UNREAL ENGINE 5



CONTACT

☎ (+33) 6 38 61 72 69

✉ killian.vallez59@gmail.com

📍 Marpent (59) - Mobile
ponctuellement à Paris

COMPÉTENCES

- Unreal Engine 5
- Blueprint Visual Scripting
- StateTree / IA gameplay
- UMG / Interfaces
- Gameplay Systems
- Blender / Intégration 3D
- Steamworks
- Débogage / Optimisation

LANGUES

- Français - Langue maternelle
- Anglais - B2

PÉDAGOGIE

- Approche par projet
- Démonstrations pas à pas
- Exercices pratiques
- Adaptation au niveau



PROFIL

Spécialisé sur Unreal Engine 5 et en scripting visuel Blueprint, je suis le créateur de Fast Food Architect. Je conçois des systèmes de gameplay complets, de l'architecture technique aux interfaces et à l'intégration 3D. En tant qu'Unreal Authorized Instructor, je souhaite transmettre une approche concrète et professionnalisante du développement de jeux vidéo.



EXPÉRIENCES JEU VIDÉO

FAST FOOD ARCHITECT

2026 - AUJOURD'HUI

Jeu de gestion / simulation - Unreal Engine 5 / Blueprints

- Conception et développement d'un jeu commercial avec une architecture Blueprint modulaire.
- Systèmes de construction, produits personnalisés, économie, interfaces UMG et IA des clients / employés avec StateTree.
- Projet en cours: page Steam publique, démo en préparation et pipeline complet de production.

Steam: **Fast Food Architect**

SHARD OF UNITY

2025

Support pédagogique du cours Udemy - Unreal Engine 5 / Blueprints

- Création d'un jeu de plateforme complet servant de fil rouge au cours Udemy Unreal Engine 5: Créez votre premier jeu vidéo de A à Z.
- Conçu pour enseigner les fondamentaux de façon progressive: déplacements, collecte, ennemis, dangers, level design et interfaces.
- Jeu de plateforme entièrement jouable, enrichi après l'enregistrement du cours et publié sur Itch.io.

Cours Udemy: **Créez votre premier jeu vidéo de A à Z**

FARMER'S NIGHTMARE

2022

Prototype FPS de survie par vagues - Unreal Engine 4 / Blueprints

- Premier projet de jeu vidéo: création d'une boucle de gameplay complète en Blueprint.
- Boucle complète: combat, fin de vague, choix d'améliorations et difficulté progressive sur 20 vagues.
- IA animale avec NavMesh, quatre types d'ennemis, six améliorations et build publié sur Itch.io.

Portfolio: xitrinehub.fr/farmers-nightmare



CERTIFICATION & FORMATION

UNREAL AUTHORIZED INSTRUCTOR

2026

Certification officielle Unreal Engine / Epic Games

Baccalauréat général - HGGSP et SES

2022

Lycée André Lurçat, Maubeuge