



SYLVAIN HELIOU

DEVELOPPEUR UNITY 3D

6 années d'expérience

06 31 64 67 51 - sylvain.heliou@anabasis-technology.com

<https://www.linkedin.com/in/sylvain-heliou/>

FORMATIONS

2009	2010 - 2016	2016 - 2018	2018 - 2020
Bac S	STAPS	Développeur	Développeur
Lycée Ste Famille	UPJV	EPITECH Paris	42 Paris

EXPÉRIENCES

PréPASS

sept. 2025 - déc. 2025

Développeur Unity 3D

J'ai mis en place un ensemble de QCM pour les étudiants PAS/LAS : une solution cross plateforme (Android, Web et Windows) qui calcule des statistiques de progression de l'étudiant et qui adapte en temps réel la difficulté.

Mes responsabilités :

- Développement cross-plateforme Unity 3D, C#.
- Création d'une base de données SQL pour récupérer les statistiques des utilisateurs à fin d'exploitation.
- Sécurisation de l'accès à la solution aux personnes abonnées.
- Mise en place d'un algorithme permettant la distribution aléatoire des questions, ou prenant en compte le niveau de l'étudiant.
- Intégration de l'outil dans le parcours de formation en ligne.

Compétences : Photon, Unity Netcode for GameObject, Meta, Android, Clean architecture, test unitaires, Kanban, Scrum, méthodes agiles, Design System, WebGL, SQL, Windows, JSON, Mirror, Firebase, Netlify.

Expérience XR

oct. 2024 - avr. 2025

Développeur Unity 3D

En lien direct avec le PDG d'une entreprise de divertissement, j'ai réalisé un prototype de FPS multijoueur en réalité mixte.

Autour d'un usage indoor et outdoor, exclusivement sur Meta Quest 3, mes responsabilités étaient :

- Le développement complet du projet XR (Réalité Mixte).
- La mise en place du Passthrough (interactions physiques dans un monde virtuel).
- La possibilité de modifier l'environnement de jeu : points de résurrections, bases, obstacles, bonus... et de le sauvegarder entre plusieurs sessions.
- La création de frameworks personnalisés et de bibliothèques d'interaction spécifiques.
- La gestion de mise en réseau à très faible latence, compatible avec le jeu de tir en temps réel.

Compétences : Photon, Unity Netcode for GameObject, Meta, Android, Clean architecture, test unitaires, Kanban, Scrum, méthodes agiles, Design System, WebGL, SQL, Windows, JSON, Mirror, Passthrough, Meta SDK..

Abacus by Disspl

août 2024 - oct. 2024

La Poste

Avril 2024 - Juillet 2024

Pass Education

Mars 2020 - Avril 2024

Développeur Unity 3D

Pour l'organisme Disspl, en collaboration avec un professeur en ULIS et un développeur web, j'ai conçu un outil pédagogique sous forme de boulier 3D manipulable.

Mes responsabilités :

- Programmation sous Unity 3D en cross-plateformes.
- Algorithme de proposition des questions à l'utilisateur en fonction du niveau de difficulté choisie.
- Intégration de la base de données des exercices et des comptes utilisateurs.

Lien : [Site internet](#)

Compétences : C#, Unity 3D, Pédagogie Montessori, développement multi-plateforme (Web, Android, Windows), SQL.

Développeur Unity 3D

Projet mené en autonomie complète avec les équipes de communication dans le cadre des Jeux Olympiques de Paris 2024 : développement d'une expérience VR.

Mes responsabilités :

- Les level, game et sound design.
- L'interface ou HUB permettant au joueur d'avoir des informations.
- L'intelligence artificielle des ennemis.
- L'incorporation des modèles 3D de manière cohérente.
- L'animation des modèles 3D et du décor.
- L'interactions du joueur avec les objets et l'environnement.
- La réalisation des tests unitaires.

Lien : [Vidéo de présentation](#)

Compétences : Unity 3D, C#, réalité virtuelle, développement de jeux vidéo, développement de réalité virtuelle, Android, Meta SDK.

Développeur Unity 3D

Développeur principal et responsable de l'équipe de développement innovation. Création d'un MMORPG 3D éducatif et de quiz.

Mes responsabilités :

- Développement applicatif sous Unity 3D, avec une cible cross-plateforme (Windows, casques Meta, WebGL, Android).
- Conception et implémentation de mécaniques de jeu, incluant des algorithmes en C# d'adaptation dynamique de la difficulté.
- Participation active au game design, au level design et au sound design, avec validation fonctionnelle avant mise en production
- UI/UX, game design, level design, sound design.
- Intégration d'un système de gamification.
- Conception, création et exploitation de bases de données SQL.
- Gestion des environnements de test et de production (Google Cloud Platform, Amazon Web Services), incluant configuration serveur et client.
- Mise en place de pratiques de qualité logicielle (pair programming, code review, optimisation, tests unitaires).

Lien : [Vidéo de présentation](#)

Compétences : Unity 3D, C#, développement de jeux, Multijoueurs, Développement de réalité virtuelle, WebGL, AWS, Google Cloud Platform, Meta SDK.

RÉFÉRENCES Informations des contacts disponibles sur demande.

Claudine S. (Global Contact & Science Factor) : Managing Director.

Vincent B. (Freelance) : Développeur Unity 3D.

Lounis H. (Disspl) : Dirigeant.