

PAUL CONSTANTI

PROGRAMMEUR GAMEPLAY UI/UX

PROFIL :

Programmeur gameplay et UI/UX, j'essaie de créer des interfaces claires et des systèmes de jeu réactifs sous Unreal et Unity. Mon objectif : que le joueur prenne plaisir à jouer. Sociable et à l'aise en équipe, j'aime échanger avec mes collègues pour prendre la bonne direction.

CONTACT :

1 Impasse de l'oranger, Aimargues 30470

paul.constanti.milhaud@gmail.com

http://pconstanti.fr

06.95.76.51.67

LimuleGit

ÉTUDES :

Étudiant à Créajeux, j'ai développé mes compétences en développement de jeux vidéo à travers divers projets, tout en renforçant mon travail en équipe.

Baccalauréat général, apprentissage du SQL, HTML et Python,

LANGUE :

Français : C2 Anglais : B2

INTÉRÊTS :

Jeux vidéos

Film — Manga

Musique

Découverte

PROJETS :



Freeball (Jeu vidéo Volley Ball) In DEV

Conception complète des interfaces utilisateurs (UI/UX) et intégration des effets visuels (VFX)



Hyakki (Rogue-like 3D) In DEV

Rogue-like d'action inspiré du folklore japonais : 4 héros, builds par runes, coop



GameLink In DEV

Développement d'une application complète dont l'objectif centraliser et simplifier la gestion des utilisateurs



Fish'n Ship (UI/UX) 2026

Conception complète de l'interface utilisateur (menus, paramètres, UI gameplay)



Godbreak 2025

Développement complet de systèmes gameplay : crafting, inventaire, gestion des items, magie



Niva (Level Design) 2024

Conception et réalisation de niveaux avec difficulté progressive et UI

EXPÉRIENCE :

Responsable Location – Bump Cycles
(Été 2021, 2022, 2023 et 2024)
Gestion autonome d'un point de location / Organisation et gestion opérationnelle / Développement de l'autonomie et des responsabilités

Assistant Police Municipale – La Grande-Motte
(Été 2025 et 2026)
Travail en équipe dans des contextes opérationnels / Gestion de situations sensibles et interaction avec le public / Développement du sang-froid, de la rigueur et du sens des responsabilités