



TONEATTI PROMÉTHÉE

ÉTUDIANT EN TROISIÈME ANNÉE À
TÉLÉCOM SUDPARIS, OPTION JEUX
VIDÉOS, INTERACTIONS ET
COLLABORATIONS NUMÉRIQUES

COORDONNÉES

Portfolio : <https://akasunaa.github.io/>
Linkedin : <https://www.linkedin.com/in/promethee-toneatti/>
Github : <https://github.com/Akasunaa>
Portable : 06 56 77 26 27
Email : promethee.toneatti@telecom-sudparis.eu
Adresse : 14 rue Charles Fourier, Evry
91000

PROFIL PERSONNEL

Etudiant en troisième année d'école d'ingénieur du numérique, je suis intéressé par l'informatique, et plus particulièrement par le développement de jeux vidéo. Je reste toutefois ouvert à d'autres disciplines, nécessaire pour exercer le métier d'ingénieur.

LOISIRS ET ASSOCIATIF

- **Design et Communication** - Responsable Communication du Bureau des Arts de Télécom SudParis (TSP)
- **Jeux vidéo et de société** - membre du Club de création de jeux de TSP
- **Photographie** - Responsable formation du club photo de TSP
- **Musique et chant** - Président de la fanfare, membre de l'orchestre et de la chorale de TSP
- **Sports**, pratique d'arts martiaux et de danse
- **Théâtre**
- **Modélisation 3D et Arts Visuels**

FORMATION ACADÉMIQUE

- **2020-2023 École d'ingénieur** - Institut polytechnique de Paris
Télécom SudParis, Evry
- **2018-2020 Classe préparatoire aux grandes écoles** - Physique-Chimie, Lycée Jacques Decour, Paris

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- **2022 Institut Polytechnique de Paris** - Stage Ingénieur 2ème année pendant 10 semaines - Python, Docker, OpenWhisk, PostgreSQL
Visualisation et analyse de performance d'applications Function-as-a-Service (Cloud Serverless)
- **2022 Institut Mines-Télécom** - Projet Cassiopée de Télécom SudParis sur 6 mois - C#
Développement d'un jeu en VR avec Unity et TraVRsal
- **2021 RedStamp, Italie** - Stage Ingénieur International pendant 6 semaines - Python, SQL
Conception d'applications de gestion des stocks et d'interface machine

PROJETS

- **Projet de fin d'étude** - Unity
- **Développement de plusieurs jeux sur PC et borne d'arcade** - Unity, Godot
- **Participations à des Game Jam** : Unijam 2020, Unijam 2021, Global Game Jam 2022, Scientific Game Jam 2022, GMTK Game Jam 2022, Première Game Jam Archéologique 2022, Unijam 2022
Conception d'un jeu vidéo en temps limité en tant que gameplay programmer ou lead programmer
- **Développement d'un jeu en C++** - SFML, Box2D
Projet en binôme dans le cadre de la deuxième année
- **Développement d'un Hack n' Slash** - Unity, C#
Projet de groupe dans le cadre de la deuxième année
- **Développement d'un jeu mobile** - Android Studio, Java
Projet dans le cadre de la deuxième année
- **Développement d'un jeu vidéo multijoueur local** - Java
Projet informatique dans le cadre de la première année
- **Gate® HackademINT** - Projet de première année sur 7 mois
Projet visant à s'entraîner à l'exploitation des failles de cybersécurité

COMPÉTENCES

Langues parlées:

Français (langue maternelle), Anglais (905 au TOEIC), Espagnol (B1/B2)

Compétences de programmation :

C#, Java, Python, C++, Kotlin, langage web

Gestion de projet - Méthodes Agiles (Mooc gestion de projet)

Logiciels maîtrisés :

- Gestionnaire de version : Git
- Moteur de jeu : Godot, Unity et Unreal (Formation suivie : Professional Game Development in C++ and Unreal Engine by Tom Looman)
- Modélisation 3D : Blender
- Montage photo : Photoshop, Illustrator et Lightroom