



TONEATTI PROMÉTHÉE

INGÉNIEUR - DEVELOPPEUR JV

24 ANS

MONTPELLIER - PARIS -HYBRIDE

COORDONNÉES

06 56 77 26 27

promethee.toneatti@gmail.com

Portfolio : <https://akasunaa.github.io/>

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/promethee-toneatti/>

Github : <https://github.com/Akasunaa>

COMPÉTENCES

Compétences de programmation :

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

Logiciels maîtrisés :

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

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

Langues parlées :

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

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, participation à deux game jam de jeu de société, jury de l'INT Game Jam 2024

- **Photographie** - Responsable formation du club photo de TSP

- **Musique et Théâtre** - Président de la fanfare, Vice-Président du Club Théâtre

- **Sports** - pratique d'arts martiaux et d'escalade

- **Modélisation 3D et Arts Visuels**

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- **InnerspaceVR** | Février 2023 - Janvier 2025

Gameplay Programmer - Unreal - VR

- **One True Path** : Développement d'IA via State Machines pour actions et animations. Gameplay de shooter, combat à l'épée et mécanique de télékinésie à la première personne. Intégration son et visuel. Amélioration du moteur existant.
- **Projet non annoncé** : Développement d'un *replay and record system*. Développement d'un système de *recordable clues* : des preuves manipulables dans une scène passée et une scène future.

- **Institut Polytechnique de Paris** | 2022

Stage Ingénieur pendant 10 semaines - Python, Docker, OpenWhisk, PostgreSQL

Visualisation et analyse de performance d'applications Function-as-a-Service (Cloud Serverless)

- **Institut Mines-Télécom** | 2022

Projet Cassiopée de Télécom SudParis sur 6 mois - C#, Unity

Développement d'un jeu en Réalité Virtuelle avec Unity et TraVRsal

- **RedStamp, Italie** | 2021

Stage Ingénieur International pendant 6 semaines - Python, SQL

Conception d'applications de gestion et d'interface machine

FORMATION ACADÉMIQUE

- **École d'ingénieur** | 2020-2023

Institut polytechnique de Paris

Télécom SudParis, Évry - Spécialisation jeux vidéos, interactions et collaborations numériques

- **Classe préparatoire aux grandes écoles** | 2018-2020

Maths-Physique-Chimie, Lycée Jacques Decour, Paris

PROJETS

- **Projet associatif militant** - Unity, C#, Blender

Jeu développé en quelques semaines avec +1000 téléchargements sur Google Play

- **Projet de fin d'étude** - Unity, C#

Projet de 6 mois en groupe de 5 sur un jeu d'énigme où il faut manipuler les fichiers du jeu pour arriver à ses fins

- **Game Jams** : Première EthicALL Game Jam 2024, Unijam 2020-2021-2022, Global Game Jam 2022-2024-2025, GMTK Game Jam 2022-2023, Première Game Jam Archéologique 2022, Scientific Game Jam 2022
Conception d'un jeu vidéo en temps limité en tant que gameplay programmer ou lead programmer ou producer

- **Développement d'un jeu en C++** - SFML, Box2D, Arduino

Projet en binôme dans le cadre de la deuxième année

- **Développement de plusieurs jeux sur PC et borne d'arcade** - Unity, Godot

Dans un cadre associatif ou scolaire

- **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