



06.67.48.33.60

anthony.cuttivet@gmail.com 

## MES DIPLÔMES

Master en Développement informatique

Université Nice Côte d'Azur

MAJIC - Major | 2018-2020

Licence Professionnelle

Université Nice Côte d'Azur

Développement Applications Mobiles | 2017-2018

DUT Informatique

IUT de Nice

2015-2017

Baccalauréat Scientifique

Lycée Amiral de Grasse

Mention Bien | 2015

## MES CERTIFICATIONS

ReactJS Avancé

Vertego

10/2025

## MES PROJETS

Prismatic - Riftbound Gallery

React - TS - Shadcn - Vercel

11/2025

GOLDORAK - Le Festin des Loups

Unity | PC - PS5 - PS4 - Xbox Series/One

Endroad | 14/11/2023

En beaucoup d'autres sur mon portfolio

## JE SUIS DOUÉ EN

JS

PHP

Typescript

C#

C++

ReactJS

MongoDB

Laravel

Shadcn

Tailwind

Vercel

Neo4j

Vue

HTML

CSS

LumenJS

Bootstrap

Raclette

IA

Git

# ANTHONY CUTTIVET

DÉVELOPPEUR EN RECONVERSION VERS FULLSTACK

## Pourquoi moi ?

Je suis un passionné. Passionné d'apprendre, comprendre, appliquer et optimiser. Malgré toute l'expérience que j'ai accumulée, je considère que la route est loin d'être achevée.

J'ai eu de belles opportunités dans le jeu vidéo, toutefois, il est temps pour moi de penser à une destinée plus stable. Prendre cette initiative est **un tournant pour moi, et un vrai pari pour vous**.

Je n'ai qu'une hâte : mettre ma méticulosité à la tâche, pratiquer encore et encore, corriger pour mieux avancer et c'est avec vous que je souhaite (re)commencer cette aventure.

Vous souhaitez vous rendre compte de ce que je sais faire visuellement et techniquement ? La réponse ici : [anthonymcuttivet.github.io](https://anthonymcuttivet.github.io), mon portfolio fait maison, où sont exposés tous mes projets, jeux vidéo comme applications web.

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Développeur Gameplay | Endroad | C#, C++

03/2021 - 10/2024 | CDI, 4 ans

- Architecture et implémentation de **systèmes d'animation propriétaires optimisés pour le multijoueur** sur Unreal Engine 5.
- Architecture, implémentation et maintenance de **systèmes propriétaires "animation-driven"**. Axé majoritairement sur l'évolutivité et la facilité à faire des réglages très précis.
- Responsabilité de **tous les aspects** liés aux combats de boss. IA, mécaniques de combat, et implémentation du gameplay **engageant tout en restant agréable**.
- Expertise dans le **développement de fonctionnalités** gameplay se basant sur une **architecture ECS** pour le monde semi ouvert de **Goldorak : Le festin des loups**.

Développeur Gameplay | CRVR3D, The Seed Crew | Unity, Unreal Engine

05/2019 - 10/2019 / 04/2020 - 10/2020 | Stages, 4 et 6 mois

Développeur Backend | Sponsorboost | Laravel PHP / Lumen JS

09/2017 - 09/2018 | Alternance, 1 an

- Conception de fonctionnalités pour un **dashboard client**.
- Editeur blog WYSIWIG, **Carte du monde interactive**, Transformation des **données client en graphs customisés**.
- Routing, gestion de BDD **NoSQL** (MongoDB, Neo4J).

## LANGUES

Anglais

Courant

Français

Langue maternelle

## RÉFÉRENCES

Baptiste DUPY

Directeur technique, Endroad

baptiste.dupy@the-endroad.com

Chabane HADJI

Président, The Seed Crew

chabane@theseedcrew.com

## CENTRES D'INTÉRÊT

