Théophile CARRASCO

Trainee Engine Programmer

Contact

07.50.25.81.97

theophile.nahuel.carrasco@gmail.com







Carrasco

<u>Théophile</u> <u>EyeCrown</u> <u>EyeCrown</u>

Compétences

Moteurs

Unity | Unreal

Langages

C# | C++ | C | Assembleur GBZ80

> Versioning Git | Perforce

Visual Studio | VS Codium | Rider

Communication & Méthodes agiles Jira | Confluence | Notion

Soft Skills

Travail d'équipe - Coopération avec plusieurs corps de métiers différents **Adaptabilité** – Recherche de solutions adaptées à la production Autonomie - Acquisition de connaissances de manière autonome

Langues

Français – Langue Maternelle Anglais – B2 Espagnol – B2

Hobbies

Jeux vidéo: Sekiro, Endless Legend,

Celeste, Anno 1800

Jeu de société : Oriflamme, Colt Express **Rétrogaming**: King's Field 2, Colin

McRea Rally 2.0

Lecture: Neuromancien, L'Etranger

Profil -

Etudiant en Master Jeux et Médias Interactifs Numériques au parcours Programmation à ENJMIN. Passionné par le jeu vidéo et les technologies qui permettent sa création, j'aspire à devenir programmeur moteur. Pour cela, je recherche actuellement un stage à partir de mars 2025 de 4 à 6 mois.

Expérience -

JUILLET 2024 - AOUT 2024

2040: Critical Mistrust | Stage | Compagnie Des Martingales Bug fixing & documentation sur un jeu VR en multijoueur sur Unity.

Projets -

SEPTEMBRE 2024 - PRESENT

They Make Sounds | Projet M2 | ENJMIN

Jeu d'exploration et de spéléologie à la 3ème Personne fait sous Unreal – Blueprints & C++. Programmation Gameplay, caméra, optimisation.

Pendrillons | Projet M1 | ENJMIN | GitHub | Itch.io

Micro RPG au théâtre fait sous Unity. Programmation Gameplay, outil utilisant le logiciel **Ink** pour permettre au Game Designer de scripter ses scènes en modifiant son script uniquement côté Ink.

Programmation Moteur | Projet TP | ENJMIN | GitHub

Un projet de moteur de jeu utilisant OpenGL et codé en C++. Il implémente de la génération du monde procédurale, shaders, mouvements type FPS.

Arakne | Projet | GitHub

Shoot'em Up à 2 joueurs fait sous **Unity**. Character controller, scoring, UI.

Luminescence | Projet | GitHub

Walking simulator avec des panneaux LED comme support visuel fait sous **Unity**. Character controller, gestion des panneaux LED.

Sugar Lady | JAM – ENJAM 2024 | GitHub

Jeu de tir à la 1ère personne sur le thème d'halloween où l'on distribue des bonbons fait sous **Unity**. Character controller, spawn des ennemis.

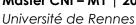
Formation -



Master JMIN – Programmation | 2023 – 2025

CNAM ENJMIN

Unity, Unreal, Perforce, OpenGL



Master CNI – M1 | 2022 – 2023

Design Patterns, Cloud & Big Data



Algorithmie, POO, Web, Réseaux, Base de données, Git

