

Théophile CARRASCO

Trainee Game Developer

Contact

07.50.25.81.97

theophile.nahuel.carrasco@gmail.com



[Théophile Carrasco](#)



[EyeCrown](#)



[EyeCrown](#)

Compétences

Moteurs

Unity | Unreal

Langages

C# | C++ | C | Assembleur
GBZ80

Versioning

Git | Perforce

IDE

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

Jeu de société : Oriflamme, Colt Express

Rétrogaming : King's Field 2, Colin McRea Rally 2.0

Skateboard

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 afin de valider mon Master.

Formation



Master JMIN – Programmation | 2023 – 2025

CNAM ENJMIN

Unity/Unreal, Perforce, OpenGL



Master CNI – M1 | 2022 – 2023

Université de Rennes

Design Patterns, Cloud & Big Data



Licence Informatique | 2019 – 2022

Université de Poitiers

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

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 3^{ème} 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 seulement son script 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 sur le thème d'halloween où l'on distribue des bonbons fait sous **Unity**. Character controller, spawn des ennemis.