

Théophile CARRASCO

Trainee Game Programmer

- Contact -

theophile.nahuel.carrasco@gmail.com



- 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, 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 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 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 1^{ère} 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

Université de Rennes

Design Patterns, Cloud & Big Data



Licence Informatique | 2019 – 2022

Université de Poitiers

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