





Camille Girodengo

Alternance Développeur / Programmeur gameplay

 camillegirodengo@gmail.com

 Giro4c

 Véhiculée

COMPÉTENCES :

- **Unity** (Avancé)
- **Unreal** (Moyen)
- **C++** (Intermédiaire)
- **HTML / CSS** (Intermédiaire)
- **Java** (Avancé)
- **SQL** (Avancé)
- **PHP** (Intermédiaire)
- **C#** (Avancé)
- Anglais (Expert)
- Allemand (Notions)
- Bases de pilotage

QUALITÉS :

- Créativité
- Curiosité
- Réflexivité
- Adaptativité
- Esprit critique
- Prévision et visualisation

CENTRES D'INTÉRÊTS :

- Jeux vidéo
- Musique
- Lecture anglophone
- Aviation

FORMATIONS :

- 2024 - 2025 / **Baccalauréat Développement de jeux vidéo Année 3**, Université du Québec à Chicoutimi
- 2022 - 2025 / **BUT Informatique Année 3** (Développement d'applications), IUT d'Aix-Marseille

DIPLOMES :

- 2022 - **PPL Théorique** (Private Pilot License)
- 2022 - **Baccalauréat Général (Mention Très Bien)**, Spécialités Mathématiques, Physique-Chimie
- 2019 - **Brevet d'initiation aéronautique**

RÉALISATIONS :

- 2025 - **ZenVR** : Plateforme d'environnements relaxants modulables et avec IA (Unity)
- 2025 - **Ziggy Found Life** (Unreal) : Prototype de jeu d'exploration de planètes avec path-finding
- 2024 - **Third Person Shooter Multijoueur** (Unreal)
- 2024 - **Labscape** : Jeu d'échappée game VR avec **Hand Tracking** (Unity)
- 2023-2024 - **Jeu Pédagogique 3D** sur la Terre : Windows et **VR** (Unity)



EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE :

- **Avril / Juillet 2024 - CRVM** : Stagiaire développeur et programmeur gameplay Unity