



Shahine BENTHANANE

PROGRAMMEUR GAMEPLAY

NÉ LE 28/06/2004

RECHERCHE DE STAGE DE 4 À 6 MOIS DÈS DÉBUT JANVIER
2025 À TEMPS PLEIN

ME CONTACTER ✨

🌐 : shahinebenthane.myportfolio.com

🏠 : shahine28.itch.io

🌐 : linkedin.com/in/shahine-benthane/

✉ : shahine.benthane@gmail.com

☎ : 06.69.94.65.70

📍 : Paris 19

PRESENTATION

Étudiant en troisième année à l'IIM, je suis passionné par le développement de jeux vidéo, en particulier dans la création de mécaniques de **gameplay** et d'**IA**. J'aime transformer des comportements réalistes en IA et transformer quelques lignes de code en expériences ludiques. Mon expérience en programmation et mes projets m'ont renforcé dans ma motivation à poursuivre une carrière dans l'industrie.

COMPÉTENCES

- Développement (C++, C#, Python, SQL)
- Game Feel, 3C, IA
- Programmation Jeux Vidéo (Unity, Unreal Engine 5)
- QA Testing (Mantis Bug Tracker)
- Premiere Pro
- Blender



Soft Skills :

- Anglais | Courant 🇬🇧
- Rigoureux
- Collaboratif
- Créatif
- Organisé

FORMATIONS

IIM - Paris Bachelor 3 Game Programmer

- **Mastère Game Programming**, à partir de Septembre 2025
- **Années 2/3** : **Unity/C#** - Game Feel / Juiciness, Design Patterns, Boucles de jeu, UI | **C++** - Bases, SFML, Pointeurs | **Unreal/Blueprint** - Bases, Behavior Tree, IA | **QA Testing** (Mantis)
- **Année 1** : Jeux Vidéo (Unity/C#/POO, 3C) | Création & Design (Photoshop, Premiere, Illustrator, After) | 3D (Blender)

PROJETS

Night Shift At Suny's | **First Person** | **Unreal Engine 5 / Blueprint** | 1 Mois | 8 👤
Programmeur Gameplay / IA / Tech-Art

- Programmation IA complète : patrouille, stimuli, poursuite, screamers, scan, comportement NavMesh, Safe Zone, Interaction Objet
- Développement de la mécanique des cachettes (casiers)
- Tech Art avec post-traitement (ambiance)

Hellcooker | **Puzzle Game** | **Unity / Mobile** | 1 Mois | 8 👤
Programmeur Gameplay/IU

- Développement des cartes de jeu / Système de jauge / Système de plats / UI
- Implémentation du Game Feel : Particules, Caméra, Sound FX
- Programmation des interactions tactiles

Autres Projets Sélectionnés :

- P.U.R.I.N.A / Survivor / Unity / Gameplay / IU / 3 Jours / 8 👤
- The Hermes Project / Prototype / Unity / Gameplay / IU / 1 Mois / 1 👤
- 2042 / Retro Shooter / SFML / Gameplay / 2 Semaines / 4 👤

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Responsable Événements, Depuis Septembre 2022

Pour La Tête Dans Les Nuages Opéra

- Gestion d'équipe et des plannings, organisation d'événements et supervision des activités, avec formation et accompagnement des nouveaux employés.

Stage de Découverte, Juin 2019

Chez Persistant Studio, 1 Semaine

- Première expérience en entreprise avec initiation au métier de développeur et découverte des outils professionnels.

CENTRES D'INTÉRÊTS

- **Jeux vidéo** : Passion pour les jeux compétitifs (LoL, CoD, Apex, Fortnite) et les jeux solo d'action-aventure (Uncharted, The Last of Us, Ghost of Tsushima, Breath of the Wild, Assassin's Creed).
- **Cinéma & Musique** : Amateur de science-fiction, d'action et d'aventure. Goûts variés en musique (Rap FR & US, Pop, Rock).
- **Sports** : Expérience en club de tennis (1 an), tennis de table (2 ans), et badminton (1 an).