



MARC TETART

DEVELOPPEUR REACT JS & GAMEPLAY PROGRAMMEUR

✉ marc.tetart@proton.me
in linkedin.com/in/marc-tetart
github github.com/MarcTetart
@ portfolio.mtetart.com

COMPÉTENCES

- HTML, CSS, Tailwind
- JavaScript, TypeScript
- React, React Redux
- C++ - Unreal
- C# - Unity

INTERÊTS

- Informatique
- Jeux vidéo
- Technologie
- Golf
- Animaux

LANGUES

- Français natif
- Anglais B1

PROJET PROFESSIONNEL

Depuis toujours, je nourris une passion pour l'informatique et la technologie, j'ai donc naturellement travaillé dans le domaine de la maintenance informatique. Cependant, en raison de mon handicap, j'ai réorienté ma carrière. Passionné par les jeux vidéo et le développement, il a semblé tout naturel pour moi d'ambitionner une carrière en tant que Programmeur de Jeux. Je suis quelqu'un de curieux, toujours désireux d'apprendre et de suivre des formations pour mon propre enrichissement, par exemple sur UDEMY ou OpenClassrooms.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- JANV. 2025 **Developpeur web**
- JavaScript REACT - Projet personnel
- MARS 2025
• Conception et développement de mon portfolio avec React et TypeScript.
• Traduction de maquettes Figma et wireframe en applications fonctionnelles.
- MARS 2024 **Gameplay programmeur**
- Projet personnel
- JUIN 2024
• Conception et développement d'un Circle Tower Defense sur Unreal Engine 5 en C++.
- JANV. 2022 **Agent technique de la defense**
- 171° Antenne médicale de Tarbes
- DÉC. 2022
• Gestion et coordination des dossiers médicaux des militaires suite à des accidents entraînant un retard dans la reprise de leurs fonctions
- DÉC. 2012 **Technicien Informatique**
- Lycée Victor DURUY, Bagnères de Bigorre
- MAI 2013
• Maintenance et amélioration continue des systèmes informatiques pour optimiser les performances et l'efficacité opérationnelle.

FORMATION

- JUIN 2024 **Intégrateur web**
- Certificat niveau 5 (bac +2) - OpenClassRooms
- FÉV. 2025
• Conception et développement d'interfaces utilisateurs avec React, Redux, Redux-Toolkit.
• Documentation du code avec JsDoc en Front-End et Swagger en Back-End.
• Traduction de maquettes Figma et wireframe en applications fonctionnelles.
• Optimisation d'applications pour maximiser leur vitesse et leur efficacité.
• Intégration de données provenant de sources back-end (API) et de bases de données.
• Maintenance, debug et mise à jour des applications existantes avec Jest.
- SEPT. 2023 **Gameplay programer**
- Game Programming
- MARS 2024
• Production de prototype à l'aide des différents codes ainsi qu'en Blueprint.
• Développement des mécaniques de gameplay en C++ sur Unreal Engine 5 et en C# dans Unity.
• Programmation d'interface de jeux fonctionnels.
• Compiler et exécuter un jeu.