



MICHENAUD Melvin

michenaud.melvin@gmail.com

[Portfolio](#)

07 83 64 26 68

[LinkedIn](#)

Mobilité : Ile de France, Paris

22 ans

Permis B

SOFT SKILLS

Curieux

À l'écoute

Rigoureux

Aime travailler en équipe

FORMATIONS

[IIM](#) (Paris) 2024 - 2026 : Mastère
Game Programming

[ESMA](#) (ETPA) (Rennes)
2020 - 2023 : Diplômé
concepteur jeux vidéo

Lycée La Croix Rouge La Salle
(Brest) 2017 - 2020 :
Baccalauréat SSI Mention Assez
Bien

LANGUES

Anglais B2

Espagnol A2

CENTRES D'INTÉRÊT

Univers de science-fiction

Bande dessinée

Jeux vidéo d'action aventure

6 années de tennis

Apprenti en Game Programming

Alternance - Matin formation / Après-midi entreprise
24 mois à partir de septembre 2024

Passionné par la programmation, je souhaite continuer
à acquérir de nouvelles compétences techniques et
progresser dans ce domaine.

Hard skills

Maîtrise de Unity et Unreal Engine

Maîtrise du C# Unity et du C++ Unreal

Maîtrise de Git (Github et Sourcetree)

Maîtrise des logiciels Excel, Word, Photoshop et
connaissance de 3ds Max

Connaissance des langages Python et JavaScript

Projets

Un top-down shooter avec des intégrations Twitch.
(Projet sur Unreal Engine 5 en cours)

[Glitch](#) (Projet de 6 personnes), un tower defense -
infiltration sur PC à la 3ème personne. Projet réalisé sur
toute l'année scolaire 2022 - 2023 sur l'Unreal Engine
4 en tant que programmeur 3C et IA.

[Claws](#) (Projet de 5 personnes, Avril - Juin 2022), un
survival horror sur PC à la 1ère personne. Projet Unreal
Engine 4 en tant que programmeur 3C et IA.

[TransHarmony](#) (Projet de 8 personnes), un jeu de
gestion réalisé en partenariat avec le festival des Trans
Musicales. Projet réalisé en 2 semaines sur Unity en tant
que programmeur UI.