



Melvin MICHENAUD

michenaud.melvin@gmail.com

[Portfolio](#)

07 83 64 26 68

[LinkedIn](#)

Mobilité : Ile de France, Paris

23 ans

Permis B

SOFT SKILLS

Curieux

À l'écoute

Rigoureux

Aime travailler en équipe

FORMATIONS

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

[ESMA](#) (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

12 mois à partir de septembre 2025

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

[EnThaur - Lost in Slumber](#) (Projet de 13 personnes).

Un jeu d'aventure-plateforme à la 1^{ère} personne dans le corps d'un géant. Projet en cours de développement, débuté en janvier 2025, sur Unreal Engine 5 en tant que programmeur gameplay et IA.

[Glitch](#) (Projet de 6 personnes), un tower defense - infiltration sur PC à la 3^{ème} personne dans un univers virtuel. 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 1^{ère} personne, où une créature à l'ouïe surdéveloppée traque le joueur. Projet Unreal Engine 4 en tant que programmeur 3C et IA.