



06 45 65 17 49



romain.santoro@telecom-sudparis.eu



romainsntr.github.io



linkedin.com/in/romain-santoro/

14 Rue Charles Fourier,
Appartement 7119,
91000 Évry

Langues

Anglais : courant (niveau C2)
TOEIC : 985 / 990

Japonais : débutant
Espagnol : débutant

Compétences

Unity / C#	Java
Python	VBA
SQL	HTML
Javascript	CSS
Blender	Excel
Gestion de projet	
Mathématiques	

Intérêts

Jeux vidéo (principalement narratifs et d'exploration)
Romans fantastiques
Dessin (Pixel Art)
Voyages (Japon, Italie, Thaïlande, Madère)

ROMAIN SANTORO

Je suis à la recherche d'un poste de *gameplay programmer* à partir de septembre 2022

Formation

• 2019 - 2022

Formation Ingénieur en troisième année à Télécom SudParis, Évry



Spécialisation JIN – Jeux vidéo, Interactions et collaborations Numériques

Game Design · Modélisation · RA · Interaction Homme-Système · Développement

Mobile · Économie du JV · Systèmes interagissant en réseau · IA

Grande École d'ingénieurs spécialisée dans le numérique et les télécommunications

• 2017-2019

Classe Préparatoire MPSI/MP au Lycée Louis Le Grand, Paris



Expériences Professionnelles

• Février-Août 2022 – *Homa Games*



Stage - Unity Gameplay Developer

J'ai travaillé sur plusieurs jeux *hypercasual* : développement, production de vidéos promotionnelles puis publication sur le store. Autonome, j'ai travaillé sur tous les aspects du jeu : *gameplay*, UI, animations, intégration d'assets et *level design*.

• Juin-Août 2021 – *Orange Business Services*



Mise à jour d'un outil Excel de cotation des prestations de chef de projet

Faisant preuve d'autonomie et de rigueur, j'ai développé mes compétences en VBA.

Projets

Projet de fin d'étude : création d'un jeu de stratégie sous Unity



Programmation d'un jeu de stratégie au tour par tour en vue isométrique, avec gestion des relations entre les unités contrôlées. J'ai travaillé notamment sur le *game design* des émotions des personnages et de leur impact sur le *gameplay*.

Unijam 2021 : Monster Cleaner



Créé en 48h sous Unity, ce jeu a remporté la 3^{ème} place à l'Unijam, une *game jam* organisée par Télécom SudParis, l'ENSIE et l'IUT de Bobigny. J'ai dessiné tous les *sprites* utilisés et ai participé au *game design* du jeu.

Développement d'un jeu vidéo en Java



Conception et programmation d'un jeu d'exploration dans le cadre d'un projet en équipe de cinq personnes. J'ai programmé le moteur de jeu.

Engagements Associatifs

• 2020 – 2021

Président de l'association IN&acT



Association LGBT+ du campus. Organisation de différents projets informatiques (débats, campagnes de sensibilisation, élaboration et vente de calendrier au profit de Sidaction) et événementiels (soirée, animations).

Responsable Animation du Bureau Des Arts



Chargé de la planification et de l'organisation d'événements (concerts et concours de talent) pour le campus : établissement du programme et du plan de communication, gestion du budget, contact avec les différents clubs de l'école.