



✉ r.perrier.pro@gmail.com
🔗 <https://romainperrier.vercel.app/>
🏠 Mobilité dans toute la France
📅 24 ans
🚗 Permis de conduire
🚗 Véhicule personnel
☎ +33 7 68 88 29 81

Informatique

C++ / C#

Depuis 2021 pour des projets personnels et professionnels

Dotnet / ASP.NET

CI/CD

Jenkins, Docker, CloudBees, Artifactory

Jira / Slack / Notion / Teams

Pour la gestion de projet et de tickets

Git / Sourcetree / Fork

Gestion des différentes versions du projet

Unity / Unreal Engine

Pour le développement de jeux vidéo

HTML / PHP / JavaScript

C / Python

XML / XAML

Compétences

Méthodes Agiles

Esprit d'équipe

Communication

Autonomie

Adaptabilité

Résolution de problèmes

Langues

Anglais

Courant niveau C1

› TOEIC : 980/990

Espagnol

Niveau B1

Centres d'intérêt

Course à pied

Programmation

Voyage

Création de jeux vidéo

Romain PERRIER

Ingénieur en développement logiciel – C# / C++

Ingénieur en informatique diplômé de l'École des Mines de Saint-Étienne, je cherche à rejoindre une équipe dynamique pour relever de nouveaux défis technologiques dans le domaine de la programmation.



Expériences professionnelles

Analyste développeur

04/2025 **Efor / Euro Information Développements** Strasbourg

- Travail sur les aspects sécurité et conformité de la gestion et du stockage des cartes bancaires, en lien avec les normes PCI DSS.
- Responsable de la migration Cloud des projets de l'équipe avec l'adaptation aux nouvelles technologies.
- Analyse et optimisation de l'architecture de plusieurs modules critiques C# et C++.
- Développement et amélioration de nombreuses Web API en .NET.
- Contribution au Système de Management de la Qualité, notamment via la rédaction et la mise à jour de procédures techniques.
- Optimisation majeure du module de détection de cartes bancaires, réduisant de plus de 57 % le temps d'analyse des fichiers.

Stage en développement de jeux vidéo

02/2024 - 08/2024 **Fishing Cactus** Mons, Belgique

- Collaboration avec une équipe d'une dizaine de personnes sur le jeu [Gloomy Eyes](#).
- Implémentation sur Unity en C# de nouvelles mécaniques de jeu, d'outils pour les Game Designers, de nouvelles fonctionnalités ainsi qu'un menu principal.
- Création autonome d'un package pour l'implémentation simplifiée de menus de paramètres dans Unity en utilisant les Scriptable Objects.

Travail d'équipe sur une application web interne.

01/2022 **InfleXsys** Mérignac

- Développement d'une application interne en HTML, PHP (Laravel), JavaScript.
- Formation à la méthodologie Agile en entreprise de développement logiciel.

Diplômes et formations

École d'ingénieur

2023 - 2024 **Télécom SudParis** Paris

Troisième année : Jeux vidéo, Interaction et Collaboration numérique.

- Projet de fin d'études de 5 mois axé sur l'utilisation de l'Utility AI pour implémenter une civilisation évolutive dans un jeu mobile 3D en C#, sous la supervision d'un client.
- Approfondissement de mes connaissances en C++ et C#.
- Formation sur la théorie de la réalité virtuelle (VR).

École d'ingénieur

2021 - 2024 **Mines de Saint-Étienne** Gardanne

Première et deuxième année : Informatique et Microélectronique.

- Cours et projets en programmation orientée objet et en UML en C++.
- Projet de 6 mois portant sur le développement d'un logiciel de caractérisation de photodétecteurs pour les doctorants de l'école en python.
- Projets en C orientés robotique collaborative et programmation système, notamment pour coordonner des chorégraphies entre robots via communication inter-appareils.

Classes préparatoires aux grandes écoles

2019 - 2021 **Lycée Camille Jullian** Talence

- Classes préparatoires scientifiques spécialisées en Physique et Chimie (PCSI puis PC) en vue de réussir les concours d'entrée aux écoles d'ingénieurs.

Ma passion : créer des jeux vidéo

Développement d'une dizaine de jeux depuis 3 ans

2021

Utilisation d'Unity et du C# pour concevoir des jeux, allant du jeu de plateforme 2D au jeu mobile 3D. Vous pouvez retrouver mon portfolio vidéo ici : [Portfolio Vidéo](#)

Réseaux sociaux

🐦 Snibaw

in Romain Perrier