



Théo CARTEGNIE

Développeur Applications

En formation au **Campus numérique** pour l'obtention d'un **master** en tant que **Développeur Application**, je recherche une **alternance** d'un an du **06 décembre 2025** au **06 décembre 2026** !

Valence

t.cartegnie@gmail.com <https://soraksis.itch.io/>
 06.41.97.10.49 github.com/TheoCartegnie

COMPÉTENCES

Maitrise :

Unity
C#, GAMEPLAY, SHADER
INTEGRATION, VFX

C# C++
OOP, UML,
DEBUGGING, MEMORY
MANAGEMENT

Acquis :

Unreal engine 4
C++, NODALE,
GAMEPLAY, SHADERS, LD

JAVA
OOP, ALGORITHM,
DEBUGGING

Python
OOP, ALGORITHM,
DEBUGGING

Notion
DOCUMENTATION
ORGANISATION, WORKFLOW

GitHub
VERSIONNING, MERGE
CONFLICT RESOLVER

Basique:

GIT
VERSIONNING, BRANCHE
MANAGEMENT, CONFLICT
RESOLVER

Source tree
VERSIONNING, BRANCHE
MANAGEMENT, CONFLICT
RESOLVER

Blender
MODELING, SCRIPTING
SCULPTING

EDUCATION

Formation Concepteur
développeur application 2025 - 2026
RNCP 6 Valence

Campus numérique in the
alps

Formation Unity / C#
En autodidacte 2019 - 2025
A domicile

Développeur gameplay 2014 - 2018
Créageux l'école des métiers
du jeux vidéo Nîmes

BACCALAURÉAT 2011 - 2014
Lycée montplaisir Valence

EXPERIENCES

DÉVELOPPEUR PYTHON

Valence
FABRICO 2025 - 1 mois

- Création d'un robot télécommander à partir d'un kit arduino
- Apprentissage des bases de l'électronique, et du fonctionnement de composant Arduino
- Création d'un algorithme pour faire avancer / reculer le robot.
- Arrêt du robot, lorsque que le capteur détecte un obstacle
- Rédaction d'une documentation sur la construction du robot.

DÉVELOPPEUR C#

Bourg - de - péage
IRIUM SOFTWARE 2023 - 2023 - 3 mois

- Prise de connaissance des ERP
- Développement des views nécessaire au fonctionnement des ERP
- Liaison entre la BDD et les views
- Crédit d'un écran de connexion pour authentifier les employés de l'entreprise

DÉVELOPPEUR UNITY

Paris
MANZALAB 2018 - 2019 - 1 ans et 3 mois

- Crédit UI / UX pour un jeu de carte.
- Optimisation graphique. (lumière / 3D)
- Application d'un design pattern pour intégrer un gros volume de données efficacement.
- Crédit de toute l'interface de jeu, implémentation des mécaniques de jeu. (C#, Unity)
- Rédaction d'une documentation sur les plugins utilisés durant le projet (Installation, utilisation)

SAVOIR-ETRE

- Communication
(de développeur à artiste)

- Rigueur
(Rédaction de docs, structuration du code, respect des process)

- Curiosité
(à propos des workflows & process déjà existants)

LANGUES

Français - Langue maternelle
Anglais - Courant (parlé & écrit)

HOBBIES

Game développement
Technicité, Développement,
créativité.

Musculation
entretien, prise de masse,
dépassement de soi.

Dessins
Observation, précision
Créativité.

Modélisation 3D
Expression artistique
Maths appliquées à l'art.