



Théo CARTEGNIÉ

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.cartegniet@gmail.com 🏠 <https://soraksis.itch.io/>

📞 06.41.97.10.49 🐙 github.com/TheoCartegniet

COMPÉTENCES

Maîtrise : ★ ★ ★



Unity

C#, GAMEPLAY, SHADER
INTEGRATION, VFX



C 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
RNCP 6**

Campus numérique in the
alps

2025 - 2026

Valence

**Formation Unity / C#
En autodidacte**

A domicile

2019 - 2025

Nîmes

Développeur gameplay

Créateurs l'école des métiers
du jeu vidéo

2014 - 2018

Nîmes

BACCALAURÉAT

Lycée montplaisir

2011 - 2014

Valence

EXPERIENCES

DÉVELOPPEUR PYTHON

FABRICO

Valence

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#

IRIUM SOFTWARE

Bourg - de - péage

2023 - 2023 - 3 mois

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

DÉVELOPPEUR UNITY

MANZALAB

Paris

2018 - 2019 - 1 ans et 3 mois

- Création UI / UX pour un jeux de carte.
- Optimisation graphique. (lumière / 3D)
- Application d'un design pattern pour intégrer un gros volume de données efficacement.
- Création de toute l'interface de jeux, implémentation des mécaniques de jeu. (C#, Unity)
- Rédaction d'une documentation sur les plugins utilisé 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 developpement

Technicité, Développement,
créativité.



Dessins

Observation, précision
Créativité.



Musculation

entretien, prise de masse,
dépassement de soit.



Modélisation 3D

Expression artistique
Maths appliquées à l'art.