





# MATÉO ERBISTI

## GAME PROGRAMMER

 m.erbistipro@gmail.com

 Paris, 75020

 [Portfolio](#)

 [www.linkedin.com/in/matéo-erbisti/](https://www.linkedin.com/in/matéo-erbisti/)

## COMPÉTENCES :

### Langages de programmation

- C & C++
- C#
- Python

### Unity 3D &

### Unreal Engine 4/5

- Programmation Gameplay
- Intelligence Artificielle
- Réseau
- Optimisation & Profiling

### Versioning:

- Git
- Perforce

### Mathématiques et Physique

### Gestion de projet

### Travail d'équipe

## LANGUES :

**Anglais :** Avancé (B2)

**Espagnol :** Notion

## CENTRES D'INTÉRÊT :

Piano (musique de jeux vidéo, séries et films)

Sciences

Jeux vidéo

Séries / Cinéma

Pop culture / Comics

## EXPÉRIENCES :

### Développeur Gameplay Unity (Stage Alterné) - [Deer & Boy](#)

**Lifeline 92210**, Octobre 2024 / Août 2025 --- Septembre 2025 / Février 2026

- Implémentation de nouvelles fonctionnalités de gameplay, d'IA et d'UI en passant par diverses itérations
- Implémentation d'animations et de VFX
- Architecture de code et itération sur des systèmes existants
- Debug en collaboration avec l'équipe QA

### Développeur Unreal Engine 5 (Stage Alterné)

**Brigade de sapeurs-pompiers de Paris 75017**, Septembre 2023 / Mai 2024

- Création de fonctionnalités de gameplay, d'IA et d'UI pour réaliser des simulations d'entraînement
- Implémentation des différentes actions que le joueur peut ordonner aux intelligences artificielles
- Mise en place des fonctionnalités en réseau
- Profiling et Optimisation de la simulation

## PROJETS :

[Roller Loop](#) - Septembre 2024 / Mai 2025 (8 mois)

*Jeu de course en roller développé sur Unreal Engine 5 pour PS5 et PC*

- Création de la physique de roller et des fonctionnalités du personnage
- Implémentation des animations
- Profiling et optimisation de la build PS5 et PC et développement du système de chargement

[Escapig](#) - Septembre 2023 (5 jours)

*Puzzle Game réalisé sur Unity 3D lors de la Game-week 2023 d'Isart Digital*

- Création de 4 personnages différents et du système de transition entre les personnages
- Réalisation d'éléments de gameplay (tuyaux, caisses..)
- Implémentation du son avec FMOD et de l'UI des menus

## FORMATIONS :

**Mastère Game Programming : RNCP niveau 7 “Expert en programmation et mise en oeuvre des plateformes logicielles 3D”**

2021 / 2026

*Isart Digital, Paris*