



Curriculum Vitae

Sylvain Tosoni

22 ans

Programmeur de jeux vidéo

France

Email: sylvain.tosoni.pro@proton.me

LinkedIn: [Sylvain Tosoni](#)

GitHub: [@eVisualUser](#)

GitLab: [@eVisualUser](#)

Compétences

Langages de programmation

C/C++

Rust

C#

JavaScript

Python

Lua

Outils

Git

JetBrains Suite

Visual Studio

RenderDoc

Notion

Jira

Moteurs de jeux

Unreal Engine

Unity

Godot

Autres

Français (courant)

Anglais (TOEIC B2)

Permis B (voiture)

Permis A (moto)

Basé en France, je recherche un poste débutant où je pourrai contribuer à des systèmes de jeu innovants, collaborer avec des équipes multidisciplinaires et continuer à développer mon expertise.



Bellecour Ecole 2021-2025

Récemment diplômé d'un bachelor. Au cours de quatre années marquantes, j'ai acquis une expertise sur Unreal Engine, Unity et Godot, ainsi que des compétences en gestion de projet et en programmation avec C#, C/C++, Python, Qt et WPF.



Projet: Echoes of Seasons 2024-2025

Dans le cadre d'un projet de fin d'études, j'ai travaillé sur un jeu de puzzle 3D à la troisième personne.

J'ai implémenté le gameplay principal en C++ et exposé des éléments manipulables par les game designers via les Blueprints.

J'ai également créé un système de changement de saison qui met à jour tous les visuels grâce aux effets de matériaux, simplifié à l'aide d'un UDataAsset. Disponible gratuitement sur Steam.



Projet: Bellum 2024

Développement du gameplay et de l'IA en C# pour un jeu 2D top-down destiné à Android. Mise en place d'un système free-to-play local avec plusieurs monnaies.



Lycée du Nivolet 2017-2024

Baccalauréat professionnel en économie de la construction sur trois ans, incluant un enseignement intensif et trois stages pratiques en estimation de coûts, budgétisation et gestion de chantier.



Stage: BAL Economist

Économiste de la construction, où j'ai réalisé des estimations de coûts, calculé des capacités structurelles, en utilisant principalement Archicad.



Stage: Atelier du Vieux Bourg

Architecte, où j'ai participé à la conception de plans en 2D et 3D sous Archicad. J'ai également pris part à de nombreuses visites de chantier.



Stage: DoMo

Maîtrise d'œuvre, incluant la création de plans précis sur AutoCAD et la modélisation 3D de rénovations sous SketchUp.