



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 2017-2021

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.