

ROMAIN LEGRAND

Recherche de stage en Programmation UNITY

À partir du 10 février 2025 pour 6 mois

Portfolio : <https://isweaz.github.io/>



CONTACTS

+33 7 83 62 36 36

legrandromain1602@gmail.com

[Linkedin](#)

[Github](#)

PROFIL

Jeune programmeur, je suis désireux de développer constamment mes compétences dans la programmation et programmation de jeux vidéo. Je suis confiant en ma capacité à m'adapter et travailler en équipe pour atteindre les objectifs qui me sont donnés.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langage de programmation

- C# Unity (+300h)
- C++ (+90h)
- WebDev (HTML,JS,PHP...+60h)
- Python (+50h)
- Java (16h)

Moteurs de jeu & 3D

- Unity : Développement de jeux 2D/3D, UI/UX, animations
- Unreal Engine : Blueprint, C++, mise en place de niveaux
- Blender : Modélisation 3D, texturing, animation

Outils & Technologies

- Contrôle de version : Git, GitHub
- Montage vidéo : DaVinci Resolve
- Méthodologies : Agile, Scrum (notions)

INFORMATIONS

COMPLÉMENTAIRES

- Permis B
- Passionné de jeux vidéo, basketball et cuisine

FORMATIONS

ISEN Méditerranée, Marseille (2022-2025)

Développement de Systèmes Numériques et Immersifs

- Spécialisation en développement de jeux vidéo
- Projets en réalité virtuelle et augmentée durant la formation aux technologies immersives

Lycée Les Eucalyptus, Nice (2019-2022) Bac

STI2D

- Option Systèmes d'Information et Numérique

PROJETS SIGNIFICATIFS

Mouse D. Pirates | Unity, C#, GitLab | 2024

- Jeu casual en mode versus de 2 à 4 joueurs
- Responsable du système des IA avec le navmesh de Unity
- Travail en groupe

Distributeur de Café Intelligent | Python | 2022

- Conception et implémentation d'un système de gestion de stock et de monnaie
- Interface sommaire via le compilateur pour naviguer.

Experimental Runner | Unreal, Blueprint | 2024

- Création d'un jeu de parcours en solo
- Implémentation des mécaniques de mouvement

LANGUES

- Français : langue maternelle
- Anglais : indépendant (TOEIC : 780)
- Espagnol : élémentaire (A2)