#### **ROMAIN LEGRAND**

Recherche de stage en Programmation UNITY À partir du 10 février 2025 pour 6 mois





+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++ (+70h)
- 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, GitHubMontage vidéo : DaVinci Resolve

Méthodologies : Agile, Scrum (notions)

### INFORMATIONS COMPLÉMENTAITRES

- 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)