



✉ sashadelinas@gmail.com
🏠 14 Impasse de Faux Vallet
Linass (91310)
🔗 Lien du Portfolio
📄 Permis B1
📍 Paris
☎ 07 83 03 06 42

Réseaux sociaux

🐙 Mon GitHub
in Mon LinkedIn

Soft Skills

Organisé
Apprentissage Agile
Capacités d'adaptation
Persévérant

Hard Skills

Sciences
• Mathématiques et
physique appliquée Prépa2

Moteur de Jeu

- Utilisation de bibliothèques (A*,
Cinemachine)
- Unity 2022 -> 6.0
- Unreal 5.6,

Langues

Anglais
B2

Espagnol
B1-B2

Centres d'intérêt

Sport
Musique
Voyages

Sasha MENEZ

Développeur C/C++/C#



Diplômes et Formations

- Cycle ingénieur jeu vidéo / Game Programming
De septembre 2026 à juillet 2029 [Isart Digital](#) Paris
- Prépa intégrée Ingénieur jeu vidéo / Game Programming
De septembre 2024 à juin 2026 [Isart Digital](#) Paris
- Bachelor Programmation
De septembre 2023 à mai 2024 [Gaming Campus](#) Puteaux La Défense
Apprentissage Python, C, HTML/CSS, JS, PHP, SQL
Bases de Gestion de Projet, Game Design/Level Design

Expériences professionnelles

- Professeur particulier de mathématiques
Depuis octobre 2024 [Chez la personne](#) Essonne
- Stage Développeur
De mai 2024 à juillet 2024 [Les Parrains du Numérique](#) Montpellier
Développement d'une solution web dédiée au transcript de discussions vocales et à leur synthèse via GPT ;
- Game Design et développement d'un Verse « Coop pédagogique » Fortnite à destination d'élèves de collège ;
- Stage de Découverte en milieu Professionnel
Décembre 2019 [Base Aérienne 107](#) Vélizy-Villacoublay
Découverte des métiers de l'armée de l'air et du fonctionnement d'une base militaire.

Projets Académiques

Projet C#
Jeu sur Unity en 2.5D avec GD, MS et GA, simulation de système solaire

Projet en C++
Minestorm : Travail de groupe, utilisation de Raylib en C++, implémentation de calculs de collision 2D
Tower défense : Travail de groupe, utilisation de Raylib en C++, écriture et lecture de fichiers externes, travail sur UML / diagrammes d'interactions

Programmation graphique
Création d'un moteur de jeu en C++ avec OpenGL, PhysiX, mini-audio

Projets personnels

Jeu-vidéo
Création d'un jeu vidéo sur Unreal Engine 5.6

Simulations
Simulation de tornades, lianes

Intelligence artificielle
Gestion d'IA décisionnelle comportementale, interactions d'éléments au runtime (interaction de sorts), génération procédurale

Bénévolat

- Prise en charge d'un stagiaire EPSI
De janvier 2026 à mars 2026 [Les parrains du numérique \(LPDN\)](#) Montpellier
Dans le cadre de l'étude d'un projet de recherche personnel soutenu par l'association LPDN, j'ai eu l'occasion de prendre en charge et de faire découvrir les outils des métiers du jeu vidéo à un étudiant de l'EPSI Montpellier
- Assistant Coach
D'octobre 2022 à mai 2023 [ASMARCOUSSIS BASKET](#) Marcoussis
Assistant coach pour les entraînements/matches de l'équipe de basketball niveau U15 de Marcoussis