



JEEVAN RAMAKICHENIN

22 ANS

Étudiant en 1^{re} année du cycle ingénieur en informatique, à la recherche d'une alternance en développement de jeux vidéo.

Disponible à partir de septembre 2025.

1 mois en entreprise / 1 mois en école.

Durée : 2 à 3 ans.

À propos de moi

Passionné par la programmation et la création de contenu, je vise une carrière en développement de jeux vidéo. Pendant mon temps libre, j'apprends continuellement, que ce soit dans le développement de jeux vidéo, le dessin, le montage vidéo, tout en étant également sportif. Curieux et sociable, j'aime rencontrer de nouvelles personnes.

Compétences

Programmation :

C#, C++, Python

Numérique :

Unity, Unreal Engine 5, Adobe

Langues :

Français, Anglais, Allemand, Tamoul

Intérêts & Activités

- Jeux vidéo
- Dessin
- Sport (Musculature)
- TikTok (@ylw.swoosh, @ysawl_)
- YouTube (Young Sawl @sawl_)

Coordonnées

Téléphone

07 66 26 05 03

Email

r.jeevanpro@gmail.com

Linkedin



Portfolio



Formation

Ingénieur en Informatique (Apprentissage) 2025 - 2028

ESIEE PARIS - Université Gustave EIFFEL

But Informatique 2021 - 2024

IUT d'Orsay, Université Paris Saclay

Projet **Jeu 3D** (note : 15,00), Projet **Jeu 2D** (note : 16,00)

Expériences & Projets

Développeur UE5 | Jeu 3D Janv. 2025 - Aujourd'hui

- **Apprentissage autodidacte** du **Blueprint** pour le développement de jeux sous **UE5** avec des fonctionnalités avancées.
- Développement d'une **IA ennemie** capable de comportements adaptatifs et immersifs.
- Implémentation d'un **système de locomotion** en 8 directions.

Développeur Unity | Jeu 2D Juin - Août 2024

- Développement d'un **platformer 2D** sous **Unity** avec pièges dynamiques et checkpoints.
- Programmation en **C#** pour les mécaniques de jeu et les collisions.
- Projet noté **16/20**, renforçant mes compétences en Unity et game design.

Développeur Unity | Jeu 2D Sep. - Déc. 2023

- Conception et **programmation** d'un **ennemi** doté de **multiples comportements distincts** pour enrichir le gameplay.
- Mise en place d'un **système d'héritage** permettant une création facile et structurée de nouveaux types d'ennemis.
- Développement d'un **système de combos d'attaque**.

Développeur en Automatisation des Données Juin - Août 2023

CEA Paris-Saclay (Stage, 12 semaines)

- Développé et déployé des **scripts Python** pour **automatiser** le traitement des données, réduisant le temps de gestion manuel et améliorant leur fiabilité.
- Structuré et **optimisé** l'organisation des **fichiers Excel** en utilisant **openpyxl**, centralisant les informations sous un format clair et standardisé, éliminant les erreurs de saisie.
- Créé un système de **génération automatique de fichiers de synthèse**, permettant un suivi précis de la propreté des **cryomodules** et facilitant leur exploitation par les ingénieurs et clients du CEA.