



ROMAIN PITOT

CONTACT

06 64 34 02 69

romainpitot.deve@gmail.com

 [Romain Pitot](#)

 [Portfolio](#)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages : C#, C++

Moteurs : Unity, Unreal Engine

Versoining : Git, Github, Plastic SCM

Méthodologies : Agile, Scrum

Gestion de projet : Hack'n Plan, Miro

LANGUES

Français : Langue Maternelle

Anglais : C1

QUALITÉS

Esprit d'équipe

Curiosité

Réactivité

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux Vidéo

Bricolage

Badminton

GAME JAMS

Conception et développement de jeux vidéo en 48h, avec thèmes imposés

Global Game Jam - 2024
[Make me laugh](#)

E-artsup GameJam - 2021
[Elevate](#)

Ludum Dare 48 - 2021
[Deeper and deeper](#)

Global Game Jam - 2020
[Repair](#)

Développeur Unity C#

Développeur gameplay Unity/C# passionné par les jeux, systèmes et la programmation gameplay. Je développe actuellement un jeu indépendant en solo, ainsi que des systèmes clefs du jeux vidéo afin d'approfondir mes compétences techniques et me challenger sur les étapes de développement d'un projet.

Mon travail est disponible sur [mon portfolio](#).

Curieux et motivé, je souhaite rejoindre une équipe où je pourrai apprendre, contribuer et évoluer.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Alternance Développeur Jeu Vidéo Masseka Games Studio, Toulouse

oct 2022-oct 2024

Conception et Développement de Jeux/Application autour de la culture, de faits et d'histoires Africaine avec Unity et The Sandbox pour Mobile et PC.

- **Kissoro | Unity | C# | Projet Seul**

Mise à jour d'un ancien jeu de plateau adapté sur mobile : migration vers une version plus récente d'Unity, correction de nombreux bugs et ajustement des fonctionnalités.

- **La légende de Mulu | TheSandbox | Projet en binôme**

Développement complet d'un jeu PC sur The Sandbox, couvrant tous les aspects, du développement au Game Design, tout en intégrant régulièrement les retours clients exigeants.

- **MiniCup | Unity | C# | Projet Seul**

Reproduction d'un jeu de tirs au but sur mobile, à l'aide du swipe pour contrôler les actions et simuler les mouvements de tir.

FORMATION

Master Développeur Jeu Vidéo et Systèmes de rendu | en alternance

oct 2022-oct 2024

Gaming Campus, Lyon | Masseka Games Studio, Toulouse

Multijoueur, IA, Génération procédurale, Randomisation, Agile, Scrum, Unity, C#, Unreal Engine, C++

Bachelor Game Design et Jeux Vidéos - Spécialité Creative Coding

sept 2019-sept 2022

E-Artsup, Toulouse

Unity, C#, Unreal Engine, C++, Git cmd, Agile, Scrum, Game Design, Level Design, Art, Visual Scripting

Baccalauréat STI2D

juil 2019

Lycée Louis Rascol, Albi