

Marc CERUTTI – Programmeur Moteur (Engine Programmer)

Disponible immédiatement | Bordeaux, France

marc.cerutti@outlook.fr | portfolio.marc-cerutti.com | linkedin.com/in/m21-cerutti | github.com/m21-cerutti | gitlab.com/m21-cerutti | buggygamedev.itch.io

RÉSUMÉ

J'aime architecturer : trouver le bon niveau d'abstraction, penser à ce que le code devra devenir, et laisser à l'équipe de quoi mesurer ce qui se passe. Comprendre pourquoi un système est lent est la partie du métier que je ferais de toute façon, seul comme en production AAA.

CERTIFICATIONS

- 2025 – 2026 – ISTQB Certified Tester - Foundation Level (CTFL)
- 2025 – 2026 – ISTQB Certified Tester Advanced Level - Test Automation Engineering (CTAL-TAE) V2.0

LANGUES

- **Anglais** : Professionnel (C1)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages de programmation : C++, C#, Python

Performance et profiling : Analyse CPU / mémoire, Gestion mémoire, Multithreading, Optimisation, Debug bas niveau, Captures E2E par bots, Pathfinding

Moteurs et rendu : Unreal Engine 5 (C++ / Blueprint), Unity, Godot, Anvil (Ubisoft), OpenGL, OpenInventor, Rendu temps réel, Pipeline de rendu, Voxel / volumétrie, Génération procédurale

Architecture et build : Conception d'architecture, Développement de frameworks, Algorithmes et structures de données, Sharpmake, CMake, Perforce, Git

SAVOIR-ÊTRE

- **Investigation méthodique** : Analyser un système en profondeur avant de l'optimiser.
- **Rigueur d'architecture** : Trouver le bon niveau d'abstraction avant d'écrire le code.
- **Culture qualité et mesure** : Intégrer tests et mesurabilité dans le moteur lui-même.
- **Autonomie et initiative** : Investiguer seul et proposer des pistes durables.
- **Adaptabilité** : À l'aise en AAA structuré comme en équipe indie/jam.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Testeur Logiciel / Automaticien de tests

SOGETI (CAPGEMINI), Mérignac – CDD

Mai 2025 – Mars 2026

Python, UFT, Selenium, Squash, Jira, Tests E2E

Tests manuels et automatisés sur projets courts : outillage de tests optimisé (exécution des scripts x4 plus rapide), dette technique réduite.

Programmeur Moteur - Performance & Profiling

Ubisoft, Bordeaux – Stage de M2 puis CDD

Mars 2023 – Août 2024

C++, C#, Anvil, Perforce, Sharpmake, Jenkins

Équipe transversale Performance & Profiling sur le moteur propriétaire Anvil : outillage in-engine modulaire C++/C# capturant les performances du jeu final via des bots, sur plusieurs productions AAA (Assassin's Creed Shadows).

- Framework de bots pour l'analyse de performance CPU / mémoire, multi-productions et multi-plateformes.
- Instrumentation et reporting automatisé intégrés au moteur, pilotés par des scénarios de navigation pré-calculés.

Développeur Fullstack

Thermo Fisher Scientific, Bordeaux – Stage de M2

Avril 2021 – Août 2021

C++, OpenInventor, Voxel picking, Mesures orthoslices, Rendu temps réel

Backend 3D C++ / OpenInventor du volumetric viewer Athena, intégré en production : voxel picking, mesures 2D sur orthoslices, optimisation du rendu.

PROJETS

Submerged - Installation escape game physique

Projet étudiant – Cnam Enjmin, M1 JMIN – 6 pers. – Programmeur

Mars 2022 – Juillet 2022

Unity, C#, Kinect, Arduino / NFC, OpenCV, GitLab CI/CD

Installation Unity : head tracking Kinect multi-joueurs, NFC / Arduino, son surround FMOD 5.1, builds automatisés GitLab CI/CD.

Minicraft - Moteur voxel from scratch

Prototype – Cnam Enjmin, M1 JMIN – solo

Avril 2022

C++, OpenGL, Voxel, Rendu 3D

Moteur 3D voxel bas niveau développé from scratch en C++ et OpenGL.

FORMATION

Ingénieur Test Logiciel certifié ISTQB (alternance)

M2i Formation et SOGETI, Distanciel – Formation certifiante

Février 2025 – Mai 2026

ISTQB, Robot Framework, Playwright, CI/CD

Master Jeux et Médias Interactifs Numériques (JMIN)

Cnam Enjmin, Angoulême – Master (Bac+5)

2021 – 2023

Programmation de jeu, Prototypage rapide

Master Informatique - Image et Son (IIS)

Université de Bordeaux, Bordeaux – Master (Bac+5)

2019 – 2021

Rendu temps réel, Pipeline de rendu, Shaders, OpenGL, Vision par ordinateur

CENTRES D'INTÉRÊT

- **Game Jams** : Concevoir et livrer un jeu en 48h : autonomie et rigueur.
- **Japanimation** : Culture visuelle et narrative : curiosité et ouverture.
- **Lecture fantasy / science-fiction** : Romans et worldbuilding qui nourrissent l'imagination.
- **Art et DIY** : Impression 3D, résine : du concept au prototype.