

Marc CERUTTI – Programmeur Gameplay

Disponible immédiatement | Bordeaux, France  
marc.cerutti@outlook.fr | portfolio.marc-cerutti.com | linkedin.com/in/m21-cerutti | github.com/m21-cerutti | buggygamedev.itch.io

RÉSUMÉ

Les game jams depuis 2016 m’ont appris ce que je cherche encore : rendre une idée jouable assez vite pour sentir si elle fonctionne. J’aime le moment où une mécanique cesse d’être une spec pour devenir amusante, et j’aime l’équipe qu’il faut pour y arriver.

DISTINCTIONS

- 2020 – Prix du public - Heartless, plateforme 2D lyrique (48h)
- 2020 – Prix Label[i] - Darknest, plateforme 2D pixel-art
- 2018 – Prix du game design - CyberHunt, coop asymétrique

CERTIFICATIONS

- 2025 – 2026 – ISTQB Certified Tester (CTFL + CTAL-TAE V2.0)

LANGUES

- **Anglais** : Professionnel (C1)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

**Moteurs** : Unity3D (C#), Unreal Engine 5 (C++ / Blueprint), Godot, Anvil (Ubisoft)  
**Gameplay** : 3C (Camera, Character, Control), Game feel et prototypage rapide, Split-screen / versus / réseau, Systèmes narratifs et dialogues, UI / HUD, IA de jeu (behaviour tree, pathfinding), Outils de level design  
**Langages** : C#, C++, Blueprint, Python  
**Audio et graphismes** : FMOD, Wwise, Shaders (URP / HDRP), Génération procédurale, Blender  
**Production et pipeline** : Git, Perforce, Jenkins, GitLab CI/CD, Jira, Publication Steam / itch.io

SAVOIR-ÊTRE

- **Leadership technique** : Direction technique et coordination de tâches en équipe.
- **Prototypage rapide** : Livrer un build jouable et testé sous forte contrainte.
- **Travail pluridisciplinaire** : Outils pour que designers et artistes avancent sans coder.
- **Curiosité créative** : Game jams et projets créatifs nourrissent le prototypage.
- **Adaptabilité** : À l’aise en AAA structuré comme en équipe indie / jam.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

**Ingénieur QA - Automatisation et pipelines de test** Mai 2025 – Mars 2026  
*SOGETI (CAPGEMINI), Mérignac – CDD* Python, UFT, Automatisation de tests, CI/CD  
Frameworks et pipelines de tests automatisés (Python, UFT), scripts retravaillés pour des exécutions 4x plus rapides. Directement transférable à la validation de builds de jeu et à la CI.

 **Engine / Tools Programmer - Tests automatisés Anvil** Mars 2023 – Août 2024  
*Ubisoft, Bordeaux – Stage de M2 puis CDD* C++, C#, Anvil, Perforce, Jenkins  
Outils C++/C# de test et de performance dans le moteur Anvil (Assassin’s Creed Shadows).  
• Framework de bot jouant des scénarios de navigation et de pathfinding.

 **Programmeur Gameplay & Designer - Serious game Reigns-like** Juillet 2022 – Août 2022  
*S-M-P (Sportagogie), Angoulême – Stage* Unity, C#, ANTLR4, Pixel art, GitLab CI/CD  
Programmeur et designer principal d’un serious game jouable, en équipe de 2.  
• Mécaniques financières, boucle de jeu à cartes Reigns-like et DSL de contenu ANTLR4.

PROJETS

 **Cold Trust - Vertical slice narratif AAA** Octobre 2022 – Février 2023  
*Production de fin d’études – Cnam Enjmin, JMIN – 12 pers. – Programmeur* Unreal Engine 5, Blueprint, C++, Jenkins  
Jeu narratif UE5 : bibliothèque Blueprint pour les designers, interactions et cinématiques.

 **White Mirror - Plateforme speedrun 2D, sortie sur Steam** Janvier 2022  
*Game jam puis sortie Steam – Global Game Jam 2022 – 7 pers. – Programmeur* Unity, C#, Shader, FMOD, Steam, CI/CD  
Plateforme split-screen créée en 48h puis finalisée pour Steam : gameplay, FMOD, CI/CD.

FORMATION

**Ingénieur Test Logiciel certifié ISTQB (alternance)** Février 2025 – Mai 2026  
*M2i Formation et SOGETI (Capgemini), Distanciel – Formation certifiante* ISTQB, Automatisation de tests, CI/CD

 **Master Jeux et Médias Interactifs Numériques (JMIN)** 2021 – 2023  
*Cnam Enjmin, Angoulême – Master (Bac+5)* Programmation gameplay (C++ / C#), IA de jeu, Game et level design

 **Master Informatique - Image et Son (IIS)** 2019 – 2021  
*Université de Bordeaux, Bordeaux – Master (Bac+5)* Rendu temps réel, Shaders, Pipeline 3D

## CENTRES D'INTÉRÊT

- **Game Jams** : Concevoir et livrer un jeu jouable en 48h, souvent en lead.
- **Japanimation** : Culture visuelle et narrative : curiosité et ouverture.
- **Fantasy / science-fiction** : Romans et jeux narratifs : worldbuilding.
- **Art & DIY** : Impression 3D, résine, props.