

Marc CERUTTI

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.

Programmeur Moteur (Engine Programmer)

Disponible immédiatement
Bordeaux, France

CONTACT

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

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)

FORMATION

- Février 2025 – Mai 2026, Ingénieur Test Logiciel certifié ISTQB (alternance)
M2i Formation et SOGETI
- 2021 – 2023, Master Jeux et Médias Interactifs Numériques (JMIN)
Cnam Enjmin
- 2019 – 2021, Master Informatique - Image et Son (IIS)
Université de Bordeaux

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.

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.

COMPÉTENCES

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

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- | | |
|---|---|
| Testeur Logiciel / Automaticien de tests
Python, UFT, Selenium, Squash, Jira, Tests E2E | Mai 2025 – Mars 2026
SOGETI (CAPGEMINI), Mérignac – CDD |
| Tests manuels et automatisés sur projets courts : outillage de tests optimisé (exécution des scripts x4 plus rapide), dette technique réduite. | |
| Programmeur Moteur - Performance & Profiling
C++, C#, Anvil, Perforce, Sharpmake, Jenkins | Mars 2023 – Août 2024
Ubisoft, Bordeaux – Stage de M2 puis CDD |
| 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
C++, OpenInventor, Voxel picking, Mesures orthoslices, Rendu temps réel | Avril 2021 – Août 2021
Thermo Fisher Scientific, Bordeaux – Stage de M2 |
| Backend 3D C++ / OpenInventor du volumetric viewer Athena, intégré en production : voxel picking, mesures 2D sur orthoslices, optimisation du rendu. | |
| Submerged - Installation escape game physique
Unity, C#, Kinect, Arduino / NFC, OpenCV, GitLab CI/CD | Mars 2022 – Juillet 2022
Projet étudiant (6 pers.) |
| Cnam Enjmin, M1 JMIN – Programmeur
Installation Unity : head tracking Kinect multi-joueurs, NFC / Arduino, son surround FMOD 5.1, builds automatisés GitLab CI/CD. | |
| Minicraft - Moteur voxel from scratch
C++, OpenGL, Voxel, Rendu 3D | Avril 2022
Prototype (solo) |
| Cnam Enjmin, M1 JMIN
Moteur 3D voxel bas niveau développé from scratch en C++ et OpenGL. | |