

Marc CERUTTI

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.

Programmeur Gameplay

Disponible immédiatement
Bordeaux, France

CONTACT

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

CERTIFICATIONS

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

LANGUES

• Anglais : Professionnel (C1)

FORMATION

Février 2025 – Mai 2026, Ingénieur Test
Logiciel certifié ISTQB (alternance)
M2i Formation et SOGETI (Capgemini)

2021 – 2023, Master Jeux et Médias
Interactifs Numériques (JMIN)
Cnam Enjmin

2019 – 2021, Master Informatique - Image
et Son (IIS)
Université de Bordeaux

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.

DISTINCTIONS

• 2020 — Prix du public - Heartless,
plateforme 2D lyrique (48h)

• 2020 — Prix Labellij - Darknest,
plateforme 2D pixel-art

• 2018 — Prix du game design - CyberHunt,
coop asymétrique

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.

COMPÉTENCES

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

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur QA - Automatisation et pipelines de test

Mai 2025 – Mars 2026

Python, UFT, Automatisation de tests, CI/CD

SOGETI (CAPGEMINI), Mérignac –
CDD

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

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

Ubisoft, Bordeaux – Stage de M2
puis CDD

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

Unity, C#, ANTLR4, Pixel art, GitLab CI/CD

S-M-P (Sportagogie), Angoulême
– Stage

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 (12
pers.)

Unreal Engine 5, Blueprint, C++, Jenkins

Cnam Enjmin, JMIN – Programmeur

Jeu narratif UE5 : bibliothèque Blueprint pour les designers, interactions et
cinématiques.

White Mirror - Plateforme speedrun 2D, sortie sur Steam

Janvier 2022

Unity, C#, Shader, FMOD, Steam, CI/CD

Game jam puis sortie Steam (7
pers.)

Global Game Jam 2022 – Programmeur

Plateforme split-screen créée en 48h puis finalisée pour Steam : gameplay, FMOD,
CI/CD.