

Marc CERUTTI

Je fais des outils pour que les autres travaillent mieux. Ce qui me motive, c'est le moment où un game designer ou un artiste cesse de dépendre d'un programmeur. Je prends le temps de comprendre comment une équipe travaille avant d'écrire quoi que ce soit.

Programmeur Outils

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

- Sens du besoin utilisateur** : Des outils conçus pour être adoptés par ceux qui les utilisent.
- Autonomie et investigation** : Diagnostiquer et documenter seul les problèmes complexes.
- Esprit de synthèse** : Schémas d'architecture et de workflow clairs pour l'équipe.
- Pont inter-métiers** : Lien naturel entre QA, programmeurs et game designers.
- Humilité et engagement** : Apprendre, transmettre et tenir des objectifs clairs.

CENTRES D'INTÉRÊT

- Game Jams** : Concevoir et livrer un jeu en 48h, avec autonomie et rigueur
- Japanimation** : Culture narrative et visuelle qui nourrit l'imagination
- Lecture fantasy / science-fiction** : Univers originaux et mécaniques narratives, worldbuilding
- Art & DIY - impression 3D, résine, époxy** : Fabriquer des créations techniques, du concept au prototype

COMPÉTENCES

Outils et automatisation

- Développement d'outils
- Scripting éditeur
- Outils éditeur custom
- DSL de contenu (ANTLR4)
- Pipelines de données de production
- Développement de frameworks
- Tests automatisés

Langages

- C#
- .NET
- C++
- Python
- TypeScript

Moteurs, UI et architecture

- Anvil (Ubisoft)
- Unity Editor
- Dear ImGui
- Qt
- Conception de systèmes UI
- Conception d'architecture
- Visualisation de données

Pipelines, build et DevOps

- Git
- Perforce
- Jenkins
- GitLab CI/CD
- Pipelines de build et déploiement
- Sharpmake
- Docker
- Jira

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Automaticien de test - Outils d'automatisation

Mai 2025 – Mars 2026

UFT, Python, Excel avancé, Squash, Jira

SOGETI (CAPGEMINI), Mérignac – CDD

Maintenance et optimisation d'une chaîne d'outils de test automatisés partagée entre plusieurs projets clients simultanés.

- Refonte des scripts (exécution 4x plus rapide), réduction de la dette technique, gestion des données de test.

Tools Programmer - Frameworks de test automatisés

Mars 2023 – Août 2024

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

Ubisoft, Bordeaux – Stage de M2 puis CDD

Outils internes C++/C# pour le moteur propriétaire AAA Anvil, livrés sur plusieurs productions.

- Conception d'un framework de tests automatisés et d'une infrastructure de bots validant les fonctionnalités gameplay clés.
- Outils d'édition et de pipeline de données : pré-traitement de scénarios, pathfinding pré-calculé, envoi de données.
- Génération de rapports et visualisation de données pour que la production lise les résultats sans programmeur.

Développeur jeu - Outils de contenu et DSL

Juillet 2022 – Août 2022

ANTLR4, C#, Unity3D, GitLab CI/CD

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

DSL basé sur ANTLR4 et outils Unity internes permettant aux non-programmeurs d'écrire le contenu narratif et économique.

PROJETS

Submerged - Outils Game Master et pipeline de build

Mars 2022 – Juillet 2022

Unity3D, C#, GitLab CI/CD, Multi-écrans, Kinect / NFC / Arduino, FMOD

Projet étudiant, Cnam Enjmin (M1 JMIN) (6 pers.)

Interface de supervision Game Master avec gestion multi-écrans, et pipeline GitLab CI/CD automatisant les builds et le déploiement Unity.