

Alsac Théophile

Gameplay Programmer - 2,3 mois de stage (fevrier à avril 2026)

<https://altsproduction.ovh/> theoalsac@icloud.com Villebon sur Yvette France

[linkedin.com/in/theophile-alsac-154707193](https://www.linkedin.com/in/theophile-alsac-154707193)

Projets

- Game Week | Burning crown**, Unreal Engine 5, blueprint, game jam 09/2025 – 09/2025
- Création du système de caméra.
 - Mise en place de tout l'audio du jeu.
 - Configuration des animations.
 - Intégration des séquences cinématiques.
 - Développement des attaques du joueur.
- Platformer | Space Mess en équipe**, jeu Unity, projet scolaire 01/2025 – 02/2025
- Création du système de sauvegarde pour les données du jeu et la connexion cryptée.
 - Développement du mouvement horizontal du joueur.
 - Création du script lié à l'animation du joueur.
 - Redimensionnement de l'UI pour les mobiles.
 - J'ai aidé l'équipe Game Art à intégrer leur design dans Unity et Git.
- Flight Simulator Rafale**, 01/2025 – 02/2025
- PROJET D'ENTRÉE DE STAGE : 20 heures de production, 10 à 15 heures de documentation.
- Création de la documentation technique.
 - Recherche d'informations sur la physique du vol.
 - Développement du code du simulateur.
 - Test des valeurs.
 - Structuration du travail.
- Watch U Like**, application iOS sur Xcode avec SwiftUI, SQL, PHP, connexion API 2020 – present
- Connexion avec l'API TMDB(the movie database).
 - Création d'une base de données SQL pour les utilisateurs.
 - Développement d'une API PHP pour accéder à la base de données SQL.
 - Création de l'application.

Expérience professionnelle

Développeur Gameplay (projet Tower Defense, stage),
TEREBRIS, Unity, C#
06/2025 – 07/2025 | Evry-Courcouronnes, France

- Intégration de nouveaux assets.
- Conception et mise en place de mécaniques gameplay.
- Affinement du game feel pour plus d'immersion.
- Préparation d'une expérience joueur enrichie.

Responsable des tests applicatifs (alternance),
SPE7, JavaScript, PHP, Cypress, Nginx, Linux
09/2021 – 09/2024 | Villebon sur Yvette, France

- Création de la plateforme.
- Création du code de lancement des tests.
- Génération des rapports de tests.
- Communication des retours des tests.

Technicien informatique (alternance),
ASHLoc, TP-Link, Cisco, Windows Server
09/2020 – 06/2021 | Palaiseau, France

- Résolution de problèmes réseau.
- Installation de nouveau matériel.
- Résolution de problèmes de niveau 1 et 2.

Skills

Développement d'applications iOS, Développement Unity, Développement de plateforme de test, Développement d'applications web, Game Programming, Software Documentation, Réseau informatique, unreal engine 5

Education

Bachelor Game Design & Programming (3ème année),
ISART Digital
09/2024 – present | Paris, France

- Apprentissage de la programmation.
- Utilisation des éditeurs.

Licence générale ASSI (Informatique générale),
CNAM, Campus Montsouris
09/2020 – 08/2024 | Paris, France

- Apprentissage des aspects réseau.
- Création de services informatiques d'entreprise.
- Communication entre un ordinateur et un programme.

Baccalauréat général, Lycée Henri Poincaré
2019 – 2020 | Palaiseau, France

- Mathématiques, NSI

Langues

Anglais — Compétence professionnel

Français — langue maternelle

Intérêts

Photographie — Je prends principalement des photos animalières.

Musique — Je joue de la batterie.