



PELAGE MAXIME SYLVIO

Gameplay programmer



06 28 51 81 84



[portfolio](#)



contact@sylvio-pelagemaxime.fr

PROFIL

Passionné par le Street Workout et le développement de jeux vidéo, je mets la même rigueur et persévérance dans mes projets que dans l'entraînement.

ÉDUCATION

BUT(ex DUT) en informatique

Université du Puy-en-Velay
2024 - 2027

Baccalauréat général

Lycée Faustin Fleret,
Guadeloupe - Mention très bien
2023

LANGUAGE

- Anglais - **B2**
- Français - **natif**

PROGRAMMATION



C++



TypeScript



C#



Git



Bash



Qt



PROJETS

Développement d'un jeu de gestion d'un restaurant sur Unreal Engine 5.5

2026- IUT du Puy-en-Velay - 3 semaine (temps plein)
Le jeu est toujours en développement.

Conception et développement de gameplay - Implémentation du Data Driven Gameplay - Sensibilisation à l'écologie - Conception en équipe - Optimisation - Conception inclusive

Langages : C++, Blueprint - [en savoir plus](#)

Développement d'un jeu d'enquête sur Unreal Engine 5.3

2025 - IUT du Puy-en-Velay - 3 mois

Conception et développement de gameplay - Conception en équipe - Optimisation - Collaboration avec l'équipe de 3D

Langage : Blueprint - [en savoir plus](#)



COMPÉTENCE

GAME DEV



Unreal Engine



Unity

IDE



Rider



Visual studio

VERSIONNAGE



GitHub



GitLab