



# RODRIGUEZ VINCENT

## Candidature spontanée

Développeur et game designer spécialisé dans la conception de serious games et d'expériences interactives. Expérience en développement sous Unity et Unreal Engine, avec un intérêt particulier pour le gameplay, le prototypage et la conception de systèmes de jeu.

### CONTACT

portfolio.rodriguez-vincent.fr

linkedin.rodriguez-vincent.fr

contact@rodriguez-vincent.fr

06 52 33 68 15

100 Chemin de La Grave, 81640 SALLES

Permis B et Véhicule

### LOGICIELS

Unity, Unreal Engine

Git, ClickUp, Trello

Visual Studio, Eclipse, IntelliJ IDEA

Blender, Photoshop, Illustrator

### COMPÉTENCES

LANGAGES: C#, C++, Java, Python

GAME DEV: Unity, Unreal Engine, Blueprint

WEB: HTML, CSS, JavaScript,  
NodeJS, Angular, React, PHP

DONNÉES: SQL, JSON

ADMINISTRATION SYSTÈMES: Linux, Bash

LANGUES: Anglais (B1)

### CENTRES D'INTÉRÊT

Développement de serveurs de jeux

Musculation et natation

Animation musicale (DJ)

## FORMATIONS

### Master AMINJ GAME

2023 – 2025

*INU Champollion, Albi (81)*

- Coordonner et diriger une équipe lors de projets de jeux sérieux (**ClickUp, Trello**)
- Conception de gameplay et prototypage de jeux sérieux (**Unity, Unreal Engine**)

### Licence Informatique

2019 – 2023

*INU Champollion, Albi (81)*

- Programmation : objet, impérative, fonctionnelle, web
- Architecture logicielle, systèmes, réseaux et bases de données
- Projets : démineur (**Python**), application culinaire (**Java**), site géotourisme (**React, MySQL**)

### DUT Génie Electrique et Informatique Industrielle

2017 – 2019

*IUT Paul Sabatier, Toulouse (31)*

- Électronique numérique, analogique, et de puissance
- Automatismes, informatique industrielle et réseaux
- Projets : Station de tri de pièces (**C, VHDL, Ladder**), Mastermind (**C**)

### Baccalauréat, Science de l'ingénieur

2014 – 2017

*Lycée Jean Jaurès, Carmaux (81)*

- Projet : conception d'une mini-éolienne, gestion d'alimentation et affichage LED (Arduino)

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### Stage – Conception d'une formation SST interactive sur plateforme 3D

*IMT Mines, Albi (81)*

2024 (3 mois) & 2025 (6 mois)

- Conception d'une formation interactive et d'un serious game en environnement 3D
- Développement d'environnements et mécaniques pédagogiques sous **Roblox Studio**
- **Scripting Lua**, modélisation **Blender** et gestion de données **MySQL**

### Stage – Développement de projets digitaux pour Airbus

*StillGeek, Toulouse (31)*

2023 (2 mois)

- Développement d'applications web internes (*tri des déchets, réservations SPC*)
- Réponse aux cahiers des charges clients et gestion de données

### Equipier polyvalent

*McDonald's, Saint-Juéry (81)*

2021 – 2025 (4 ans)

- Travail d'équipe, communication, gestion du stress
- Relation client, dynamisme

### Stage : Supervision des armoires des éclairages publics

*Territoire d'Energie Tarn, Albi (81)*

2019 (3 mois)

- Conception d'un **prototype de multimètre connecté** pour la supervision d'équipements

## PROJETS

### GlycoGuardians VR

*Serious game (Projet Master) 2025 (4 semaines)*

- Développement d'un **serious game VR** sur la gestion de la glycémie sous **Unity (C#)**
- Programmation gameplay et modélisation / intégration d'assets **3D**

### Formation SST Fablabs

*Serious game (Stage IMT Mines Albi) 2024 – 2025 (9 mois)*

### Alg'Audition

*Serious game (Projet Master) 2024 (4 semaines)*

- Conception et développement d'un **outil interactif** basé sur l'algorithme ICOPE Audition
- Gamification du diagnostic auditif pour faciliter la compréhension du protocole médical

### Johan's Blank Page: Serendipity Story

*Jeu vidéo (Projet Master) 2024 (2 mois)*

- Développement en équipe d'un **jeu side-scroller rythmique** sous **Unity**
- Gestion de version **Git** et organisation du projet en **méthodes Agile (ClickUp)**

### Global Game Jam, Thème: Make Me Laugh

*Jeu vidéo (Game Jam) 2024 (48 heures)*

- Conception d'un **jeu multijoueur local à gameplay asymétrique**
- Développement en équipe sous contrainte de temps.

Autres projets : vincent-rodriguez.fr