

Game Developer - En Alternance

Etudiant en L1 développement informatique jeux vidéo au CNAM ENJMIN, je souhaite transformer ma passion en expertise technique. Créatif et investi, j'aimerais mettre mes compétences en développement au service d'une entreprise dynamique, dans un environnement stimulant.

Je recherche un **contrat d'apprentissage à partir de janvier 2026** (4 jours en entreprise / 1 jour en formation).



ALEXANDRE PACHEFF

17 ans



07 61 56 62 16



alexandre.pacheff@gmail.com



Région parisienne
Détenant du permis B

FORMATIONS

Licence Informatique - Parcours Jeux Vidéo (2025-2028)

- Initiation conception visuelle, sonore, game design.
- Orienté programmation

Baccalauréat général - 2025 - Mention Bien

- Spécialités mathématiques et physique-chimie

Diplôme national du Brevet - 2022 - Mention Très Bien

LANGUES

Français	Maternelle
Anglais	C1
Espagnol	B2

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Pratique hebdomadaire du volleyball
- Plongée sous marine en loisirs (Niveau 2)
- Passionné de jeux de stratégies et de réflexion (jeux vidéo, jeux de société, escape games)
- Lecteur et collectionneur de manga
- Fan d'e-sport

EXPÉRIENCES

Co-création et co-gestion d'une communauté de joueurs Beyblade (Depuis juin 2024)

- Organisation de tournois mensuels sur Paris
- Gestion d'un site internet et réseaux sociaux
- Mise en place et suivi d'un partenariat avec une entreprise (revendeur)

Stage d'observation d'une semaine (Janvier 2022)

Hectar, ferme pilote et incubateur de start-ups, Lévis-St-Nom (78)

- Découverte de différents corps professionnels (Vétérinaire, chef de rayon, ingénieur agronome, gérant d'exploitation)
- Echange avec les différents intervenants
- Visite de lieux agricoles uniques
- Participation à des activités écologiques

PROJETS

The Archive - Un jeu narratif en solo, un peu à la manière d'un serious game (2025)

Temps de travail : Une semaine // Projet de groupe

- Réalisé à l'occasion de la Brackey's Game Jam#13
- Utilisation de Unity, Github, Visual Studio, Trello
- Mes tâches : Menu principal, cinématique, gestion d'un ordinateur in-game

Heaven's Mistake - Un jeu en 2D, à la manière d'un Binding of Isaac (2025)

Temps de travail : Une semaine // Projet de groupe

- Réalisé à l'occasion de la Brackey's Game Jam#14
- Utilisation de Unity, Github, VS Code, Miro
- Mes tâches : Gestion du système de combat : statistiques, PV, ennemis (IA de patrouille, etc), boss, animations

COMPÉTENCES ET SOFT SKILLS

- Développement informatique



- Maîtrises des logiciels :
Sublime Text 3, IntelliJ IDEA, Wampserver64, Unity, VSCode, Pack Office, Canva
- Aisance à l'oral, bonne communication écrite
- Sens de l'organisation et des responsabilités
- Esprit d'équipe
- Curiosité et créativité

[Mes réalisations \(bouton cliquable\)](#)