

Alistér STANLEY

GAMEPLAY & TOOLS PROGRAMMER, UNREAL ENGINE 5 / C++

Paris / Île-de-France, France | +33 6 43 67 46 42 | alister0stanley@gmail.com

LinkedIn: [linkedin.com/in/alister-stanley-040992137](https://www.linkedin.com/in/alister-stanley-040992137) | GitHub: github.com/Dragon0Spark | ArtStation: [artstation.com/ikaruga_azur](https://www.artstation.com/ikaruga_azur) |

Portfolio: alister-stanley.vercel.app/projets

PROFIL

Développeur logiciel spécialisé en C++, Unreal Engine et outils de production, avec expérience en gameplay, desktop tooling et pipelines techniques.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Unreal Engine 5 | C++ | Blueprints | Python | Git | Perforce | Blender | NPR / Shaders | PySide6 | Node.js | NestJS | TypeScript | React | PostgreSQL

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

XENOJI STUDIO - Paris | Développeur indépendant (auto-entreprise) : C++, Unreal Engine 5, Python, Flutter | Sept. 2023 - Présent

- Conception et développement de systèmes de gameplay UE5, de plugins C++ réutilisables et d'outils éditeur/runtime.
- Xenify Asset Factory : suite desktop modulaire (Python/PySide6) de production et préparation d'assets. Traitement par lots de plusieurs assets en moins de 5 minutes, plus de 50 assets traités.

EUDONET - Courbevoie | Ingénieur logiciel | Avr. 2019 - Août 2023

- Développement des applications mobiles Eudo Touch et Eudo Touch SE (Android/iOS, publiées sur Google Play et l'App Store) et du logiciel web Eudonet, au sein d'une équipe R&D de plus de 8 personnes.
- Développement Node.js, interfaces web responsives, fonctionnalités temps réel, maintenance, refactorisation et amélioration UX de produits en production.

abe - advanced business events - Boulogne-Billancourt | Développeur mobile & chef de projet (stage) | Mai 2018 - Sept. 2018

- Application mobile événementielle : recueil des besoins, développement, coordination client et suivi du déploiement.

IRIS MESSIDOR - Bondy | Développeur Android (stage) | Août 2016 - Sept. 2016

- Développement d'une application Android antivol pour véhicules avec fonctionnalités de géolocalisation.

MC CONSULT - Pantin | Dessinateur projeteur CAO / Architecture (stage) | Nov. 2012 - Mai 2013

- Conception et modification de plans sous AutoCAD, suivi de chantier et supports visuels.

PROJETS

Générateur de labyrinthe procédural (Unreal Engine 5, projet tutoré migré en 2026)

- Génération C++ d'un labyrinthe parfait par parcours en profondeur aléatoire, sur plusieurs étages reliés par des escaliers. Rendu en meshes instanciés (sols, murs, plafonds, escaliers), génération dans l'éditeur, graine reproductible et surfaces réactives à la position du joueur.

Crystalis AJS (Advanced Jump System) (plugin UE5, projet personnel)

- Plugin Unreal Engine 5 de système de saut avancé, développé en C++ modulaire au sein de la Crystalis Series.

Crystalis APS (Advanced Projectile System) (plugin UE5, projet personnel)

- Plugin Unreal Engine 5 de système de projectiles avancé, développé en C++ modulaire au sein de la Crystalis Series.

FPS en réalité virtuelle (Unreal Engine 4, projet tutoré 2017)

- Jeu de tir à la première personne en réalité virtuelle, développé sous Unreal Engine 4.

FORMATION

Master en Informatique des Systèmes Embarqués - Université Paris VIII, Saint-Denis | 2019 - Mention assez bien, 1er au concours API8 2016, Track 3 (développement d'une IA)

Certificat Unreal Engine C++ - The Ultimate Game Developer Course, Udemy | 2019

Langues : français (natif), anglais (professionnel)