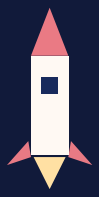
Sébastien Perpina

Gameplay Programmer & Creative Web Developer

sebastien.perpina@outlook.com sebastien-perpina.fr GitHub LinkedIn



PROFIL

Développeur passionné par la programmation gameplay et les expériences web interactives. J'unis technique (C++, moteurs temps réel, architectures SaaS) et sensibilité artistique pour concevoir des systèmes fluides, expressifs et centrés sur le ressenti utilisateur.

PROJETS RÉALISÉS

Divinité des Mondes — Jeu de Gestion & Terraformation 3D

Three.js · WebGL · JavaScript · Game Design sebastien-perpina.fr/la-divinitée-des-mondes/

Expérience 3D temps réel en WebGL : génération planétaire, boucle de gameplay, équilibrage économique et interface intégrée au sein d'un univers interactif.

MyEntreprise — Architecture SaaS Multi-Entreprises

React · Node.js · SQL · Temps Réel airfly-gestion.pro

Plateforme SaaS dédiée aux serveurs GTA RP : comptabilité en temps réel, gestion de caisses, fiches et paie salariale automatisée et vues analytiques.

Atelier R&D — Moteurs, Gameplay 3C & Narration Web

Unreal Engine 5 (C++ / Blueprints) · Unity (C#) · GSAP / Three.js

- Contrôleurs 3C & Systèmes C++ (Unreal Engine 5) : architecture modulaire Character / Camera / Controls, machines à états IA, physique et gestion mémoire soignée.
- Boucles Temps Réel & Game Feel (Unity) : prototypage rapide, boucles événementielles, caméras dynamiques, retours sensoriels et fluidité à 60 FPS constant.
- Narration Interactive & Canvas (WebGL / GSAP) : voyages chorégraphiés au défilement, moteurs physiques tactiles et shaders WebGL / Three.js sur-mesure.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Gameplay & Moteurs : C++ · C · Unreal Engine 5 · Blueprints · Systèmes 3C / IA · Unity · C# · Shaders · Python

Web & Architecture : JavaScript · React · Three.js · WebGL · GSAP · Node.js · HTML / CSS · SQL · Git

Langues : Français · Anglais