

Théodore Billotte

Développeur logiciel • Développeur de jeux vidéo

Montpellier, France • +33 7 56 13 70 42 • theodore.billotte@epitech.eu • theodore.billotte.net • github.com/TheodoreBillotte
• linkedin.com/in/theodore-billotte

Étudiant Epitech (Bac+5, promo 2027), de retour d'un an d'échange en informatique & IA à Tsinghua University. J'ai publié un jeu sur Steam, développé des mods à plus de 850 000 téléchargements et des back-ends aujourd'hui en production. Je recherche un stage de fin d'études de 6 mois à partir de mars 2027.

FORMATION

Tsinghua University · Échange universitaire, informatique & IA

sept. 2025 – juil. 2026

Pékin, Chine

- Cours de niveau graduate : machine learning, bases de données distribuées, systèmes big data (OpenMP/MPI), informatique graphique, NLP, recherche d'information web, conception d'algorithmes, combinatoire.

Epitech · Programme Grande École, Expert en technologies de l'information (Bac+5)

2022 – 2027

Montpellier, France

- Cursus en cinq ans par projets : C/C++ et programmation système, libc en assembleur x86-64, réseau, architecture logicielle, web full-stack, DevOps. Sélectionné pour l'échange à Tsinghua.

EXPÉRIENCE

Co-fondateur & développeur · Ninesliced (studio de jeux indépendant)

nov. 2024 – aujourd'hui

- Publication de [Globs](#), jeu de réflexion sorti sur Steam, iOS et Android (100 % d'avis Steam positifs), issu d'une game jam de 96 h notée 4,5/5.
- Développement de [BetterMap](#), mod de carte pour Hytale : **plus de 850 000 téléchargements** ; 5^e sur ~400 (1 000 \$ de prix) au concours officiel de modding d'Hypixel Studios avec un mode roguelike 4 joueurs.

Développeur back-end Python · [Palad](#) / [Hacker Ouvert](#)

mars 2025 – juin 2025

- Conception et développement de tout le back-end Django (et de l'infrastructure Scaleway) d'une plateforme de formation en cybersécurité : cours et labs décrits en JSON/Markdown, créés à la volée et rendus dynamiquement, avec isolation des réponses.

Développeur Java (plugins Minecraft) · [Hyping](#)

juin 2024 – févr. 2025

- Modes de jeu et fonctionnalités gameplay sur mesure (Spigot/Folia) pour l'un des plus gros serveurs Minecraft francophones (500 000+ joueurs).

Développeur back-end · [Mon Chasseur Immo](#)

juil. 2023 – juin 2024

- Migration d'automatisations Make/Zapier vers HubSpot CRM avec workflows Python chez le leader français de la chasse immobilière ; missions terminées en avance, périmètre étendu au back-end .NET (C#). Collaboration poursuivie en freelance après le stage.

PROJETS

Naucto (TypeScript, React, NestJS, PostgreSQL, Yjs, WebRTC)

beta.naucto.net

- Projet de fin d'études Epitech (équipe de 6) : IDE de jeu dans le navigateur avec édition collaborative temps réel du code, des sprites et de la musique via CRDT ; runtime Lua, éditeur Monaco, déployé sur Scaleway.

Système de recommandation de films (Python, PyTorch, scikit-learn)

2025

- De la factorisation de matrices au neural collaborative filtering sur MovieLens 20M (RMSE 0,82), embeddings de genres pour le cold start, comparaison à un LLM zero-shot ; tableau de bord Streamlit.

Data center distribué piloté par configuration (Python, MongoDB, Hadoop/HDFS, Redis, Docker)

2025

- Architecture shardée et répliquée pour un média (~1 M d'enregistrements, deux régions) : ajout de shards, fragmentation et migration par simple configuration.

PRIX & CONCOURS

1^{re} place, Hackathon CYCOM 2025 et CTF 2024 (Devensys Cybersecurity)

2023 – 2025

15^e / 100, Prologin, concours national d'informatique (finale IA de 36 h)

2025

Finaliste, Master Dev France, plus grand concours de code de France (800+ développeurs)

2025

COMPÉTENCES

Langages: C, C++, Java, Python, TypeScript/JavaScript, C#, Lua, SQL, Haskell, assembleur x86-64, GDScript

Frameworks: React, NestJS, Django, FastAPI, .NET, PyTorch, scikit-learn, Godot Engine

Systèmes & données: Linux, Docker, PostgreSQL, MongoDB, Redis, Hadoop/HDFS, OpenMP/MPI, CI/CD

Langues: français (natif), anglais (courant), mandarin (débutant)