

# ALEXANDER RANKOV

## ÉTUDIANT EN GÉNIE LOGICIEL

514-746-9895 | Vaudreuil-Dorion, Québec, J7V 9B9 | alexander.rankov.1@ens.etsmtl.ca | [LinkedIn](#) | [Portfolio](#)  
Français, anglais, bulgare

### FORMATION

<b>Baccalauréat en génie logiciel</b> École de Technologie Supérieure (ÉTS), Montréal	<b>2025 - En cours</b>
<b>Diplôme d'études collégiales en intégration multimédia</b> Collège de Maisonneuve, Montréal	<b>2022 - 2025</b>
<b>Persévérance scolaire</b> Certificat de persévérance en éthique et culture religieuse	<b>2020 - 2021</b>
<b>Certificat de mérite pour l'élève « Coup de coeur »</b> Anglais enrichi et arts plastiques	<b>2019 - 2020</b>

### CONNAISSANCES PARTICULIÈRES

#### Programmation

Langages de programmation : C#, C++, CSS3, GDScript, HTML5, Java, JavaScript, PHP, SASS

Frameworks et bibliothèques : React

Outils de gestion : GanttProject, GitHub, Trello

Outils de développement : Eclipse, IntelliJ, Visual Studio, Visual Studio Code, WordPress

#### Logiciels

Moteurs de jeu : Godot, Unity, Unreal Engine

Infographie et multimédia : Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe XD, Affinity Designer, Substance Painter, Wix

3D : Blender, Maya

### PROJETS D'ÉTUDES

<b>Échapper au labyrinthe</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Concevoir la logique et la mécanique de jeu avec Unreal Engine Blueprints.</li><li>Réaliser un jeu vidéo en six semaines comme projet de fin d'études au Collège de Maisonneuve.</li><li>Découvrir Blender pour la modélisation 3D et l'intégration d'éléments visuels dans l'environnement du jeu.</li></ul>	<b>Mars 2025</b>
<b>Pixel Adventure</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Développer un jeu 2D en C# avec la gestion des scènes, du joueur et de la logique du jeu via un Game Manager.</li><li>Créer des modèles originaux en pixel art, incluant les animations.</li><li>Améliorer mes compétences en architecture de code, débogage et optimisation de la boucle de jeu pour assurer une expérience fluide.</li></ul>	<b>Août 2024</b>

- Développer une application web avec une liste des tâches à faire pour l'utilisateur dans le cadre d'un projet d'apprentissage de React.
- Mettre en pratique des concepts de composants et d'états pour gérer l'affichage dynamique.
- Approfondir les bases de la programmation front-end moderne avec React.

**Projet Achnar****Mai 2024**

- Concevoir et programmer des mécaniques principales d'un jeu 3D avec Unity.
- Participer à la conception des scènes et à l'intégration des assets 3D.
- Développer des compétences en travail d'équipe, gestion de projet et collaboration.

**Centre d'entraînement Crow - Redesign du site****Décembre 2023**

- Faire la programmation complète du site web, de l'intégration du design à l'implémentation des fonctionnalités front-end.
- Analyser des problèmes de navigation et de design du site existant afin de proposer des améliorations ciblées.
- Concevoir une nouvelle maquette interactive sur Adobe XD.

**Quiz aviation****Mai 2022**

- Programmer un site web interactif en JavaScript appliquant les principes de conception mobile-first pour une interface responsive.
- Implémenter un système de stockage local (localStorage) pour sauvegarder la progression du joueur.
- Renforcer des compétences en logique front-end, gestion des événements et structuration du code JavaScript.

**EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE****Monteur vidéo  
Hockey Québec, Montréal****Mars 2025 - Mai 2025  
(stage)**

- Monter des vidéos promotionnelles en respectant l'identité visuelle de l'entreprise.
- Créer des animations en motion design avec After Effects selon les lignes graphiques établies.
- Collaborer avec l'équipe afin d'assurer une cohérence et un ton visuel engageant.

**EXPÉRIENCE DE TRAVAIL****Commis - emballleur  
Metro Inc., Vaudreuil-Dorion****Juillet 2024 - En cours**

- Préparer les commandes en emballant les produits des clients.
- Vérifier la qualité des articles avant l'emballage.
- Utiliser du matériel d'emballage approprié pour protéger les produits.