

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

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

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, Abode Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe XD, Affinity Designer, Substance Painter, Wix

3D : Blender, Maya

PROJETS D'ÉTUDES

Échapper au labyrinthe

Mars 2025

- Concevoir la logique et la mécanique de jeu avec Unreal Engine Blueprints.
- Réaliser un jeu vidéo en six semaines comme projet de fin d'études au Collège de Maisonneuve.
- Découvrir Blender pour la modélisation 3D et l'intégration d'éléments visuels dans l'environnement du jeu.

Pixel Adventure

Août 2024

- Développer un jeu 2D en C# avec la gestion des scènes, du joueur et de la logique du jeu via un Game Manager.
- Créer des modèles originaux en pixel art, incluant les animations.
- Améliorer mes compétences en architecture de code, débogage et optimisation de la boucle de jeu pour assurer une expérience fluide.

Page web style « To-do »

Juin 2024

- 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 Achernar

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 - emballeur

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.