



Adrien RICHARD

07 69 38 86 38 | adrien.richard.contact@gmail.com

[in adrien-richard](#) | [@adr1enr1chard](#)

[adr1enr1chard.github.io](#)

Grenoble, France



À PROPOS

Étudiant à **Grenoble INP - Ensimag** en informatique et mathématiques appliquées, j'ai toujours pris plaisir à explorer et à apprendre divers aspects de ces domaines. Depuis toujours passionné par le développement de jeu vidéo, je suis à la recherche d'un **stage de fin d'étude de 6 mois** à partir d'**avril 2026** en tant que **programmeur gameplay**.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- **Enlaps** [🌐] Mai 2025 - Août 2025
Grenoble, France
Stage ingénieur informatique 3D
 - Amélioration d'un simulateur 3D en Three.js
- **Laboratoire d'Informatique de Grenoble** [🌐] Mai 2024 - Août 2024
Grenoble, France
Stage assistant ingénieur en recherche informatique
 - Réalisation d'un allocateur pour mémoire persistante (NVRAM)
 - Programmation concurrente en Rust
 - Analyse de performances
 - Intégration continue
- **Fiverr - Développeur freelance noté 5★** [🌐] Août 2024 - Janvier 2025
Développeur freelance Rust, C, Python et Java
 - API d'une borne de recharge de véhicule électrique en Python (REST API, Websocket, MQTT)
 - Portefeuille cryptomonnaie en Rust

ÉDUCATION

- **Technical University of Munich** Octobre 2025 - Mars 2026
Munich, Allemagne
Echange académique - Master of Informatics
 - Physique des jeux vidéos
 - Synthèse d'images – Techniques en temps réel et illumination globale
 - Réalité augmentée
- **Grenoble INP - Ensimag (7ème de promotion sur 250)** 2023 - 2026
Grenoble, France
Ingénieur en informatique et mathématiques appliquées (filière Ingénierie des Systèmes d'Informations)
 - Graphique 3D : Pipeline de rendu
 - Analyse et conception objet de logiciels
 - Algorithmique avancée
- **Lycée Malherbe - Caen** 2021-2023
Caen, France
*Classe préparatoire aux grandes écoles MP**
- **Lycée Malherbe - Caen** 2018-2021
Caen, France
Bac général option Mathématiques, Physique et Numérique Sciences informatiques (+ Mathématiques expertes)
 - Mention Très Bien

COMPÉTENCES

- **Langages de programmation** : C, C++, Java, C#, Rust, Python, UE Blueprints
- **Web** : HTML/CSS, Javascript, React, Three.js, Node.js
- **Base de données** : Oracle
- **DevOps & Contrôle de version** : Git, Trello, Github, Gitlab, Yaml CI/CD
- **Moteurs de jeu** : Unity, Unreal Engine, Godot

CERTIFICATIONS

- **TOIEC - Niveau C1** 2024
- **Permis B** 2022
- **Baccalauréat Général - Mention Très Bien** 2021

PROJETS

- **Mutiny**

Godot, C#

- Mutiny est un jeu de cartes en 3D de type rogue-lite
- Mise en place d'une architecture de code claire et cohérente
- Utilisation de patrons de conception

En Cours

- **Portfolio interactif**

HTML/CSS, Three.js

- Réalisation d'un portfolio interactif présentant l'ensemble de mes projets

2025



- **My Green Grenoble - Déplacements verts dans Grenoble**

HTML/CSS, Javascript

- Réalisation d'une application web en 3 jours lors du hackaton Margo x BDE Ensimag
- Dialogue avec l'API M TAG pour récupérer les itinéraires du quotidiens

2025



- **Pipeline de rendu 3D**

Python

- Vertex Shader
- Rasterizer et Depth Buffer
- Fragment Shader
- Phong Shading

2025

- **Réalisation d'un plugin Godot**

Godot, GDScript

- Plugin open-source de rendu d'empreintes sur maillage 3D

2023



- **Jeu vidéo à destination du Google Play Store**

Unity, C#

- Développement d'un jeu d'arcade Android
- Utilisation du moteur de jeu Unity
- Scripting C#
- Déploiement sur les plateformes mobiles

2019

