

Lilian Pouvreau

CONTACT/INFOS

-  Lilian Pouvreau
-  (367) 330 9700
-  pouvreaulilian@gmail.com
-  <https://github.com/Banalian>
-  <https://www.linkedin.com/in/lilian-pouvreau/>
-  <https://banalian.github.io/>

Mon écoute active et mon adaptabilité me permettent d'être efficace en projet afin de travailler en équipe et en autonomie pour progresser moi-même, ainsi que faire évoluer le projet vers ses objectifs.

Langues :

- Français : Langue maternelle
- Anglais : score de 970 au TOEIC

ÉTUDES

FORMATION

Double-Diplôme : Maîtrise en Informatique

2022 - 2024 | UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

- Spécialité jeux vidéo
- Travail sur différentes technologies en informatique comme des moteurs de jeu, des APIs ainsi que de la méthodologie de développement de projets

Formation Ingénieur Informatique

2020 - 2024 | POLYTECH TOURS, FRANCE

- Filière Systèmes d'information

DUT GEII (Génie électrique et informatique industrielle) (Équivalence : BAC)

2018 - 2020 | IUT ANGERS, FRANCE

- Spécialité Informatique
- Notions de domotique et d'automatique
- Séjour d'études à l'[UQAC \(Canada\)](#) durant 4 mois de janvier à avril 2020

Baccalauréat STI2D (Sciences et Technologie de l'Industrie et du Développement Durable) Mention Très bien (Équivalence : DEC)

2015 - 2018 | LYCÉE CHEVROLLIER, ANGERS, FRANCE

- Spécialité SIN (Systèmes d'Information et Numérique) et notions de domotique

2024

2022

2020

2018

PROJETS NOTABLES

- Développement d'une API Java utilisant les API du jeu Trackmania
- Réalisation de différents jeux, comme un Tower Defense, un Shoot-em up ou un jeu sérieux sur l'IA
- Création d'un système de mesure de Co2 dans un réseau d'écoles
- Application d'éducation sur les graphes de voisinages
- Algorithme d'IA appliqué à un jeu vidéo
- Gestion de bras de robot virtuel
- Système de station d'eau pour une école en Afrique

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- **Septembre 2024 - Aujourd'hui | Développeur chez Beenox**
BEENOX, QUÉBEC, CANADA
 - Travail sur Call of Duty (différents projets) en UI et en Automation
- **Juin 2024- Septembre 2024 | Programmeur pour les Boutiques Imaginaire**
BOUTIQUES IMAGINAIRE, QUÉBEC, CANADA
 - Travail sur plusieurs projets interne de différentes envergures, allant de tâches d'automatisation à un projet relié à l'Intelligence Artificielle.
- **Septembre 2023 - Mars 2024 | Stage développeur UI Engine chez Beenox**
BEENOX, QUÉBEC, CANADA
 - Développement sur Call of Duty Modern Warfare III et sur Black Ops 6 sur l'interface graphique et le moteur du jeu.
 - Résolution de bugs et développement de fonctionnalités dont une d'accessibilité.
 - Réalisation d'un outil interne pour Perforce
- **Juin 2022 - Août 2022 | Stage développeur chez Worldline**
WORLDLINE, TOURS, FRANCE
 - Développement d'un logiciel interne de génération de rapports concernant les dépendances des projets

PROJETS PERSONELS

Extra Leaderboard Position

<https://openplanet.dev/plugin/extraleaderboardpositions>

- Plugin pour le jeu Trackmania 2020 permettant aux joueurs d'avoir plus d'informations concernant les leaderboards.
- Développement débuté en février 2022
- Plugin utilisé par des milliers de personnes sur le jeu

Bar of Demanding Gods

<https://banalian.itch.io/roomblock>

- Jeu réalisé à deux durant la GMTK Game Jam 2024.
- Le but est de servir un nombre croissant de clients en utilisant des ingrédients peu commun.
- Thème : Built to Scale

Rebrick

<https://banalian.itch.io/rebrick>

- Jeu réalisé durant la GMTK Game Jam 2023 en équipe de 4.
- Breakout, mais on place des briques pour protéger un coeur.
- Thème : Roles Reversed

COMPÉTENCES

VERSIONNING

- Git/Github/Gitlab
- Perforce

LANGAGES

- C++
- LUA
- Python
- Java
- ... (Voir Github)

SOCIALES

- Travail en équipe
- Adaptabilité
- Soif d'apprentissage

LOISIRS

- Informatique/Nouvelles technologies : Réalité Virtuelle/Augmentée
- Musique : Guitare (1 an + loisir) Batterie (6-7 ans)
- Séries/Vidéos : visionnage en anglais
- Jeux vidéo : tous types, souvent joués en anglais