



# ALEXANDRE BAUD

Programmeur gameplay



## FORMATION

**2021 – 2022**  
DESS en développement du jeu vidéo (double diplôme) – Université de Sherbrooke, Montréal

- Approche par projets
- Cours appliqués au jeu vidéo

**2019 – 2022**  
Ingénieur en sciences du numérique (spécialité image et multimédia) – ENSEEIHT, Toulouse

- Traitement d'image
- Traitement de données audiovisuelles
- Programmation
- Mathématiques appliquées

**2017 – 2019**  
Classe préparatoire aux grandes écoles MPSI/MP (option informatique) – Bordeaux, France

## AUTRES PROJETS

**Hadoop**  
Plateforme distribuée semblable à Hadoop / HDFS. Utilisation de Java.

**Eigenfaces**  
Reconnaissance faciale à l'aide de l'analyse par composante principale. Réalisé en Matlab.

**Reconnaissance musicale**  
Détection de titre à partir d'une base de données et d'empreintes sonores. Réalisé en Matlab.

## LOISIRS

Sports (football, F1, tennis, rugby)  
Jeux vidéo (simulation, narratif)

## COMPÉTENCES

Programmation	<b>C++</b> , Java, Caml, C, Python, Matlab
Rendu	DirectX, shaders, PhysX
IDE et outils	<b>Visual Studio</b> , Eclipse, <b>Git</b> , SVN, <b>Unreal Engine</b>
IA	Path finding, behaviour tree, state machine
Traitement des données audiovisuelles	Filtrage, segmentation, restauration d'image, compression
Mathématiques Et Physique	Probabilités, statistiques, interpolation, équations aux dérivées partielles, <b>mécanique classique</b> , collisions
Gestion de projet	<b>Méthodes agiles</b> , travail d'équipe
Langues	Anglais <b>C1</b> (Cambridge Linguaskill), Espagnol <b>A2/B1</b>

## PROJETS – JEU VIDÉO

<u><a href="#">Overlord</a></u>	Jeu multijoueur doté d'un gameplay asymétrique réalisé sur Unreal Engine 4 <ul style="list-style-type: none"><li>• Divers éléments de gameplay</li><li>• UI / UX</li></ul>
<u><a href="#">Game Jam</a></u>	Réalisation d'un prototype pour Overlord sur Unreal Engine en 4 jours <ul style="list-style-type: none"><li>• IA des troupes ennemies et alliées</li><li>• Prototype d'IA compagnon</li><li>• Animations des modèles des NPC</li></ul>
<u><a href="#">Scary Cow</a></u>	Jeu réalisé sur un moteur « maison » (C++, DirectX, PhysX) <ul style="list-style-type: none"><li>• Gestion de la physique et des collisions</li><li>• Shaders HLSL</li><li>• Affichage des sprites et billboards</li><li>• UI (menus et navigation)</li></ul>

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Juin 2022 – Décembre 2022 Lyon	<b>Kylo tonn</b> Stagiaire programmeur gameplay (projet non annoncé) <ul style="list-style-type: none"><li>• Système d'onglets et autres améliorations UI</li><li>• Refonte des optiques</li><li>• Intégration des FX et du son</li><li>• Diverses tâches liées au gameplay (y compris du prototypage)</li></ul>
Juin 2021 – Août 2021 Toulouse	<b>ENSEEIHT – Toulouse INP</b> Développement d'un jeu de piste <ul style="list-style-type: none"><li>• Ecriture de scripts bash visant à faire utiliser les commandes UNIX aux nouveaux étudiants et les familiariser à l'environnement de travail</li></ul>
Juillet 2020 – Août 2020 Mirambeau	<b>Super U</b> Employé polyvalent
2016 – 2020 Nieul le Virouil	<b>EARL Baud</b> Saisonnier Agricole (pendant les vacances scolaires)