



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	C++ , Java, Caml, C, Python, Matlab
Rendu	DirectX, shaders, PhysX
IDE et outils	Visual Studio , Eclipse, Git , SVN, Unreal Engine
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, mécanique classique , collisions
Gestion de projet	Méthodes agiles , travail d'équipe
Langues	Anglais C1 (Cambridge Linguaskill), Espagnol A2/B1

PROJETS – JEU VIDÉO

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

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

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