

✉ aurlannoye@gmail.com  
🏠 Rue Notre Dame  
📅 Né le 21/07/2001  
🇧🇪 Belge  
💻 Télétravail ou présentiel  
👤 Permis B  
📍 Maleves  
☎ 0470 42 22 15

## Langues

### Français

Langue maternelle

### Anglais

B1

## Atouts

### Ponctuel et consciencieux

Soucieux de bien faire, je respecte les délais et évite les erreurs par anticipation.

### Autonome et investi

Je travaille souvent en solo sur mes projets personnels, avec régularité et rigueur.

### Calme et réfléchi

Toujours posé, je garde mon sang-froid même sous pression.

## Informatique

### Base de données

MySQL, MongoDB

### Outils

Git/GitHub, Visual Studio Code, Docker (bases), Canva (design simple)

### Jeux vidéo

Unreal Engine 5 (Blueprint), Unity (C# - bases)

### Langages & Web

HTML, CSS, JavaScript, Python (bases), Node.js

### Frameworks & Techs

React Native, Next.js, Firebase

## Centres d'intérêt

### Sport ou loisir

Pratique du piano  
Boxe  
Ecriture

### Autre Intérêt

Développement de jeux vidéo  
Apprentissage autodidacte

## Aurelien LANNOYE

### Étudiant en Technologies de l'Informatique – Candidat stagiaire (EPHEC)

Je recherche un stage en développement de jeux vidéo, dans lequel je pourrai contribuer à la programmation gameplay, au prototypage ou à l'intégration technique, tout en approfondissant mes compétences en création de jeux 2D et 3D.

## Disponibilité stage

Disponible pour un stage à temps partiel (4 jours/semaine) du **9 février 2026 au 15 mai 2026**.

## Diplômes

### CESS (BAC)

De septembre 2012 à juin 2019 [Institut Saint-Albert](#) Jodoigne  
Option générale – diplôme obtenu avec succès

### Licence (équivalent bac+3) en Technologies de l'Informatique - en cours

Depuis septembre 2021 [EPHEC](#) Louvain-la-Neuve

- **3ème année en cours**, stage prévu février → mai 2026.
- Cursus orienté développement, réseaux et cybersécurité.
- Projets réalisés :
  - **Application mobile** avec React Native & Node.js (prototype avatar 3D).
  - **Site web** en Next.js connecté à Firebase.
  - **Lecteur de compteur d'eau** : schéma automatisé selon les données.
  - **Capteur environnemental** : affichage en temps réel sur site web (température, CO...).
  - **Simulation de colonie de fourmis** (Python + Pygame).

## Projets en développement de jeux vidéo

- Réalisation de plusieurs prototypes de jeux **solo** (Unreal Engine 5 – Blueprint).
- Développement de **mini-jeux personnels** sous Unity (C#), avec intégration de mécaniques simples (déplacement, interaction, inventaire).
- Expérimentations IA générative pour le **game design** (textes narratifs, dialogues, assets visuels).
- Simulation de colonies de fourmis (Python + Pygame) : comportements dynamiques, interactions.

## Compétences

### Compétences techniques

- **Game dev** : Unreal Engine 5 (Blueprints), Unity (C# – bases), Pygame
- **Web** : HTML, CSS, JavaScript, Node.js, React, Next.js, Firebase
- **Programmation** : Python, MySQL, MongoDB
- **Outils** : Git/GitHub, Visual Studio Code, Docker, Canva

### Compétences humaines

- Communication et écoute
- Travail en équipe et autonomie
- Capacité d'apprentissage rapide

## Atouts

Motivé par le développement de jeux vidéo, j'apporte rigueur, créativité et capacité d'adaptation. Je suis prêt à m'investir pleinement dans un projet concret et à apprendre au contact d'une équipe professionnelle.