

# Grégoire Boiron

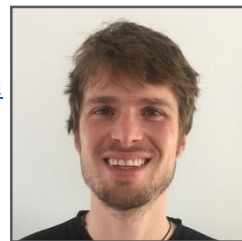
Français 7049 rue Durocher, 401  
25 ans Montréal, QC, H3N 1Z7

## Contact

[gregoire.boiron@gmail.com](mailto:gregoire.boiron@gmail.com)  
+33 (06 95 97 10 70)

## Portfolio & Git

<https://graygzou.github.io/>  
<https://github.com/Graygzou>



## Programmeur Généraliste chez iLLOGIKA depuis Septembre 2018

Jeune ingénieur curieux de nature, je suis impliqué dans ce que j'entreprends.

Ouvert d'esprit et dynamique, j'utilise mes compétences au maximum pour mener à bien mes projets.



## Formation

<b>UQAC, Chicoutimi</b> - Double diplôme avec l'ENSEEIH. Maîtrise en Informatique (jeux vidéo).	2017-2019
<b>ENSEEIH, Toulouse</b> - Diplôme Ingénieur en Informatique et Mathématiques.	2015-2017
<b>Université Toulouse III</b> - DUT Informatique. Major de promotion.	2013-2015

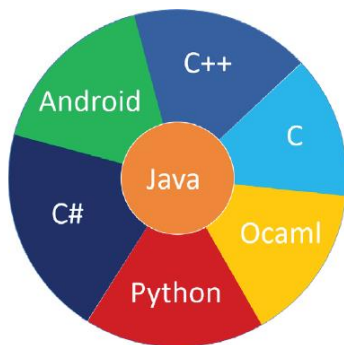


## Expériences

<b>iLLOGIKA, Montréal</b> • <b>Stage + CDI</b> : Participation sur 3 projets différents. - Cuphead (Unity, 5 mois) : correction de bugs d'UI liés à la localisation. - Prototype interne (Unity, 2 mois) : Réalisation de l'Head Up Display (intégration d'asset, d'animations). - Projet non dévoilé (Unity, C++, 5 mois) : Travail sur les analytics et sur la partie "back-end". • <b>Gamejam</b> : Participation à la GMTK 2019. Développement de The Only NeOne, un puzzle game où le joueur peut se déplacer dans une direction uniquement une fois.	2018-2019
<b>UQAC, Chicoutimi</b> • <b>Penguin Panic!</b> : Participation au Concours Universitaire Ubisoft 2018. Prix du Meilleurs défi et innovation techniques. Rôle : R&D et développement de l'eau, création d'outils, contrôles et animations des pingouins. • <b>Metenorage</b> : Création d'un moteur de jeu en Java basé sur l'architecture Entity-Component-System. Mini-jeu réalisé dessus : "Find Your Way". • <b>Native Ruins</b> : Création d'un jeu de survie 3D sous Unity. Le jeu est un open world où le joueur doit résoudre des puzzles pour progresser. 1 mois de développement.	2017-2018
<b>ENSEEIH, Toulouse</b> • <b>Lode Runner</b> : Création d'un jeu de plates-formes inspiré du jeu Lode Runner: The Legend Returns. 3 mois de développement.	2015-2016
<b>Juda High School, Wisconsin</b> • Une année dans un lycée américain (Juda High School) avec l'association AFS (American Field Services). Autonomie, découverte d'une nouvelle culture, savoir-être.	2011-2012



## Compétences



### Linguistiques

- Français : Langue natale.
- Anglais : Courant grâce à mon année passée aux Etats-Unis.
- Japonais : Notions (usages de la vie courante).

### Informatiques

- Langages connus : C++, C#, Java, C, Android, SQL, Ada, Python, Lua.
- Connaissances en : Unity, AI, UML, Design pattern, TDD, XML.

### Gestion de projet

- GDD, Post-Mortem documents, GANTT, PERT, Méthode Agiles (SCRUM).



## Informations supplémentaires



Basket pendant 8 ans  
En club et compétition



Football US pendant 2 ans.  
En club et compétition



Musculation  
pendant 3 ans



Aime voyager :  
Etats-Unis, Japon.