

Grégoire Boiron

Français 34 rue Roger Vercel
25 ans 66750 Saint Cyprien



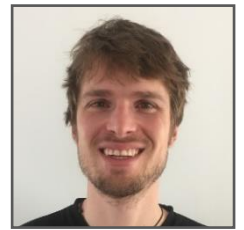
Portfolio

<https://graygzou.github.io>

Contact

gregoire.boiron@gmail.com

+33 (06 95 97 10 70)



Programmeur Généraliste

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

J'ai choisi d'effectuer ma 5^{ème} année d'étude universitaire au Canada pour me spécialiser dans ce domaine.



Formation

UQAC, Chicoutimi - Double diplôme avec l'ENSEEIH. Maîtrise en Informatique (jeux vidéo). 2017-2019

ENSEEIH, Toulouse - Diplôme Ingénieur en Informatique et Mathématiques. 2015-2017

Université Toulouse III - DUT Informatique. Major de promotion. 2013-2015



Expériences

iLLOGIKA, Montréal 2018-2019

- **Stage + CDI** : Participation sur 3 différents projets :
 - Cuphead (Unity) : correction de bugs d'UI liés à la localisation dans 11 nouvelles langues.
 - Unleashed (Unity) : Réalisation de l'HUD (Head Up Display) du second prototype.
 - Projet non dévoilé (Unity, C++) : Travail sur les analytics, cheats et sur la partie "back-end".
- **Gamejam** : Participation à la GMTK 2019 et la Ludum Dare 2019. Création de The Only NeOne, Un jeu de puzzle où le joueur peut se déplacer dans une direction uniquement une fois.

UQAC, Chicoutimi 2017-2018

- **Penguin Panic!** (Unity) : 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.
- **Raven** (C++) : Projet d'intelligence artificielle basé sur le livre de Matt Buckland « Programming Game IA by Example ». Création d'un réseau de neurones pour apprendre un bot à tirer dans un shooter.
- **Native Ruins** (Unity) : 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.

ENSEEIH, Toulouse 2015-2016

- **Lode Runner** (Java) : Création d'un jeu de plates-formes inspiré du jeu Lode Runner: The Legend Returns. Création à la fois du jeu et du moteur.

Juda High School, Wisconsin 2011-2012

- Une année dans un lycée américain (Juda High School) avec l'association AFS (American Field Service) Autonomie, découverte d'une nouvelle culture, savoir-être.



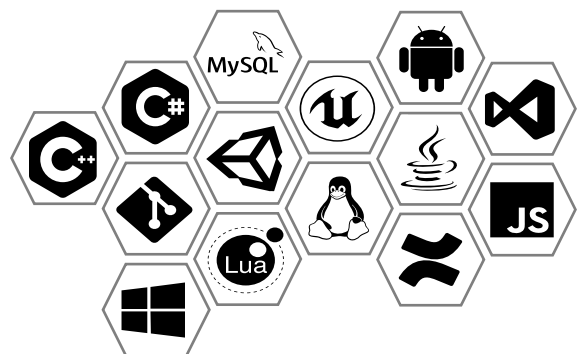
Compétences

Informatiques

- Langues connus : C++, C#, Android, SQL, Lua, Python.
- Moteurs connus : Unity, Unreal.
- Connaissances en : IA, Design patterns, UML, TDD, XML.
- Outils : Git, Perforce, Confluence, Jira, Méthode Agiles.

Linguistiques

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



Informations supplémentaires



Aime se dépenser physiquement. A fait du sport compétitif en club pendant 10 ans.



Aime les défis : Advent Of Code, Game jams,



Aime découvrir de nouvelles cultures : États-Unis, Japon, Canada.