

Alan GUIVARCH

34 rue Théodore Botrel
22620 Ploubazlanec, France
alan.guivarch.98860@gmail.com
+33 7 67 99 81 43



Ingénieur en informatique développement

Scolarité et formation

- 2020 - 2022 **Double diplôme** : Polytech Grenoble, Diplôme d'ingénieur en Informatique développement et L'université du Québec à Chicoutimi, **Maîtrise en Informatique Jeux vidéo (1537)**
- Principe de moteur de jeu
 - Maths et Physique pour le Jeu Vidéo
 - Laboratoire de Jeu Vidéo
 - Algorithmie
- 2018 - 2020 **Diplôme d'ingénieur en Informatique développement**, POLYTECH GRENOBLE
- Programmation orienté objet
 - Programmation web
 - Technologie des réseaux
- 2016-2018 Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles - PTSI et PSI (Nouvelle Calédonie)

Projets et Expériences

Mai-Août 2022

Stage au Ministère des Forêts, de la Faune et des Parcs du Québec : Réalisation de plusieurs tâches sur la base de données de la faune aquatique, comme effectuer des opérations visant à uniformiser les données, corriger les erreurs, optimiser les bases de données, modifier des anciennes données pour les mettre à jour ou encore ajouter de nouvelles données provenant d'autre base de données.

25 Février 2022

WonderJam UQAC d'Hiver 2022 : Réalisation d'un jeu en 48 heures en équipe de 5 sur Unity sur le thème "Dilemme" et avec les types de jeux Rythme, Versus et Chance imposés. (Lien vers la page du jeu : <https://rougiern.itch.io/frantic-pace>)

Janvier-Mai 2021

Moonstone : Réalisation d'un jeu Diablo-like réalisé sur Unity dans le cadre du cours du Laboratoire de Jeu vidéo de l'UQAC (Lien vers le trailer : <https://www.youtube.com/watch?v=jcwjjSc5ap8>)

26 Avril 2021

WonderJam UQAC d'Hiver 2021 : Réalisation d'un jeu en 48 heures en équipe de 5 sur Unity sur le thème "Résistance" et avec les types de jeux course, horreur et tour par tour imposés. (Lien vers la page du jeu : <https://aboulange.itch.io/flaunted>)

Octobre-Décembre 2020

Moteur Physique en C++ : Moteur physique réalisé en C++ en groupe de 4 dans le cadre du cours de Maths et Physique pour le jeu vidéo de l'UQAC au trimestre d'Automne 2020.

(Liste détaillée des projets disponible sur https://guivarchalan.github.io/Portfolio_AlanGuivarch/)

Langues

Français-parler/écrit
Anglais – parler/ écrit

Compétences

Programmation orienté objet (Java, C++, C#)

Technologie des réseaux

Gestion de base de données (SQL)

Utilisation et principe de moteur de jeu (Unity)

Maths et Physique pour le Jeu Vidéo

Algorithmie

Gestion de projet (Scrum)

Assembleur

Centres d'intérêt

- Voile
- Plongée sous-marine
- Ski
- Jeux vidéo
- Jeu de rôle