

Alan GUIVARCH
8376 Avenue de Fougeray
Anjou, QC H1K 1K6 Canada
alan.guivarch.98860@gmail.com
+33 7 67 99 81 43

Etudiant finissant à la maîtrise en informatique

Scolarité et formation

- 2020 - 2021 **Double diplôme** : Polytech Grenoble,
Université du Québec à Chicoutimi, **Maîtrise en Informatique (Jeux vidéo)**
- 2018 - 2020 **Diplôme d'ingénieur en Informatique développement**, POLYTECH GRENOBLE
- 2016-2018 Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles - PTSI et PSI
(Nouvelle Calédonie)
- 2015 BAC S spécialité SVT physique-chimie (Nouvelle Calédonie) mention Bien

Projets et Expériences

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=icwjSc5ap8>)

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.

2019 (2 mois)

Stage en développement à IRSTEA Grenoble (recherches et expertises pour la connaissance et la gestion des écosystèmes, des territoires et des risques naturels en montagne) **Réalisation d'un programme en python** qui évalue les positions d'une fin de chute de pierre en montagne qui sera utilisé par la suite par les équipes de recherche dans d'autres projets

Mai 2019 (2 semaines)

Space Crusader : Jeu réalisé en Java en groupe de 5 dans le cadre d'un projet à Polytech Grenoble, afin de nous apprendre à manipuler des automates.

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

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
- PHP et HTML

Langues

Français – parler/ écrit

Anglais – parler/ écrit

Centres d'intérêt et Hobbies

- Voile
- Plongée sous-marine
- Ski
- Jeux vidéo