

Hélène BARBILLON

Étudiante en informatique en
cursus jeux vidéo

Portfolio:

<https://portfolio-helena-barbillon.vercel.app>

Contact

✉ helena.barbillon@orange.fr

in <https://fr.linkedin.com/in/helena-barbillon>

Compétences

- Unreal Engine
- C, C++, Python, Java
- HTML, CSS, Bootstrap, Flask, JavaFX
- Git, Perforce
- Anglais (C1) : confirmé
TOEIC : 970/990 (2023)
- Allemand (A2) : débutant

Associatif

Telecom Nancy

Responsable communication BDE

- Gestion des réseaux sociaux, promotion d'événements

Vice-secrétaire à la cafétéria

- Gestion de plannings, gestion de stocks, vente de produits

Bénévole à Animest (2022)

- Gestion de caisse et de stocks, gestion de clients

Centres d'intérêts

Musique

- Flûte (depuis 2009)
- Piano (depuis 2013)
- Chant (depuis 2022)

Dessin

- Création de logos pour des clubs et de visuels pour des événements

Formation

Double-diplôme: Maîtrise en informatique, cursus jeux-vidéo
2024-2025

UQAC - Université du Québec à Chicoutimi (Québec, Canada)

- trimestre d'automne: développement de jeux vidéos, cours de principes des moteurs de jeux, apprentissage automatique
- trimestre d'hiver: développement sur plateformes mobiles, apprentissage profond, jeux en réalité augmentée

3e année en école d'ingénieur informatique
2022-2025

Telecom Nancy

- Approfondissement en masses de données (2ème année)
- 3ème année en double-diplôme au Canada

Classe préparatoire aux écoles d'ingénieur
2020-2022

La prépa des INP, Nancy

Expérience professionnelle

Stage assistant ingénieur

Juin 2024 - Août 2024

ENSTIB, Epinal

- Développement d'une interface graphique en JavaFX pour un outil de simulation de séchage du bois développé en Fortran
- Participation au développement d'une application web pour un forum emploi-stage de l'ENSTIB. Ajout d'API au niveau du backend (architecture en micro-services, Node.js) et liaison avec le frontend (Vue.js, Single-Page App)

Projets

Jeu vidéo : FroggyFrog plateformer

Unreal engine

- Plateformer 3D, mécanique de grapin et saut chargé

Jeu vidéo : Bomberman

Unreal engine

- Jeu compétitif multijoueur, pose de bombes pour détruire des blocs

Reconnaissance de l'alphabet de la
langue des signes

Python (tkinter,
scikit-learn)

- Apprentissage automatique (random forest) sur un jeu d'images, puis prédictions sur des images prises par l'utilisateur