

Hélène BARBILLON

Étudiante en informatique en
cursus jeux vidéo


Je cherche un stage de fin d'étude de 5 mois à
partir de septembre 2025

Contact

Portfolio:

[https://portfolio-helena-
barbillon.vercel.app](https://portfolio-helena-barbillon.vercel.app)

✉ helena.barbillon@orange.fr

 [https://fr.linkedin.com/in/
helena-barbillon](https://fr.linkedin.com/in/helena-barbillon)

Compétences

- Unreal Engine, Unity
- C, C++, C#, Python, Java
- HTML, CSS, Bootstrap, Flask, JavaFX, Android studio
- 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 jeu vidéo, cours de principes des moteurs de jeux, apprentissage automatique
- trimestre d'hiver: développement de jeu vidéo, développement sur plateformes mobiles, apprentissage profond, jeux en réalité augmentée
- trimestre d'été : développement de jeu vidéo, jeux sérieux

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 récents

Jeu de bowling en VR : Bowling Builder

Unity

- Jeu de bowling stratégique en réalité virtuelle, avec pose de blocs pour dévier la balle
- Utilisation du XR Interaction Toolkit de Unity

Jeu de combat multijoueur : Xspin

Unreal Engine

- Jeu de combat de toupies en multijoueur local (jusqu'à 4 joueurs)
- Utilisation du framework d'IA d'Unreal

Game jam : Lift to heaven

Unreal engine

- Jeu première personne, où le joueur est dans un ascenseur et doit trouver des boutons permettant de monter le volume de la musique
- Jeu fait en 30h pour la code game jam de l'IUT de Montpellier, a gagné la **1ère place** sur 68 équipes