

Blogposts

Blogpost 1:

Bonjour à tous! Je m'appelle Ludo Bernard, bien que mon prénom de naissance soit "Moustapha", je ne m'identifie pas à ce dernier et je compte le changer très prochainement, donc appelez-moi Ludo. Je suis né à Marseille, en France, j'ai 18 ans et j'habite à Ambilly, dans l'agglomération d'Annemasse, en France. Je suis bilingue Français-Anglais, et j'aimerais bien savoir parler Japonais ou Coréen. J'aime beaucoup voyager, je suis allé dans beaucoup de pays: aux Etats-Unis, en Corée du Sud, au Sénégal, au Portugal, en Russie et en Italie. Mon rêve serait de visiter le Japon, pour sa culture que j'adore (mangas, animés, etc...), mais aussi pour les jeux vidéo qui sont une industrie très puissante dans ce pays! J'adore les renards, j'aime cuisiner, je fais du patinage artistique (deux étoiles!), et bien sûr, j'aime beaucoup les jeux vidéo et la programmation. J'ai aussi pratiqué le karaté pendant 13 ans, et me suis arrêté à la ceinture marron. Mes années scolaires n'ont pas été les plus brillantes et heureuses de ma vie, surtout au collège, mais maintenant que j'ai quitté le lycée, je suis prêt à prendre un nouvel envol vers la vie professionnelle/d'étudiant. J'ai fait un baccalauréat Scientifique option Science de l'Ingénieur que je n'ai pas vraiment aimé, mais que j'ai obtenu avec mention. Je suis en première année de Games Programming à la SAE, avec l'espoir de devenir un développeur de jeux vidéo indépendant. J'ai toujours été fasciné par le monde des jeux vidéo et leur fonctionnement, dès mon plus jeune âge j'ai été exposé aux consoles et aux jeux. Dès mes 13 ans, j'ai commencé à m'intéresser à la programmation et à la création de jeux vidéo. J'ai commencé par apprendre le C++, que j'ai rapidement quitté pour Python à cause de sa complexité. J'ai ensuite continué à m'amuser avec Python et à créer des jeux textuels simples. Mon plus gros projet est d'avoir recréé UNO en Python, avec un ami, pour notre projet de classe d'Informatique et de Science Numérique (ISN). Après le lycée, je ne savais pas quel établissement rejoindre ou quelle formation suivre, j'avais beaucoup trop d'idées et je me sentais très perdu. Parcoursup (le système Français qui aide les lycéens à trouver des établissements pour leurs études supérieures) ne m'a pas énormément aidé, puisque les écoles de jeux vidéo n'étaient pas nombreuses, et loin de chez moi. J'avais entendu parlé de SAE Institute par un ami et ça m'a tout de suite intéressé, j'ai décidé de faire des recherches et j'ai été tout de suite convaincu. J'espère donc que cette formation se passera bien, et que je réussirai à devenir un développeur de jeux vidéo indépendant.

Blogpost 2:

Bonjour !

Dans ce deuxième blogpost, je vais parler de mon parcours scolaire, et de son impact sur mon aspiration professionnelle. Au collège, je m'étais inscrit à un club de programmation tenu par un professeur de technologie, où on a été initié au C++ console, et crée des jeux simples à base de texte. Cela m'avait beaucoup plus, et m'a rendu très curieux à propos des différents langages de programmation. C'est donc à 13 ans que j'ai commencé à m'intéresser à la programmation de jeux vidéo, et à leur création.

En 3ème, j'ai fait un stage dans un fiduciaire à Genève, que j'ai beaucoup apprécié. Ce stage m'a montré l'importance de la communication et de l'esprit d'équipe dans les métiers de l'informatique, surtout dans le jeu vidéo, où il peut y avoir des équipes très larges.

Quelques années plus tard, au lycée, j'ai choisi option Informatique et Création Numérique (ICN). Nous avons utilisé Javascript et Python pour créer des jeux en 2D simple avec des formes et des couleurs basiques. Cette option m'a ouvert beaucoup plus de possibilités dans le champ de la création de jeux vidéo.

A la SAE, nous avons appris le C++ de nouveau, et utilisé des moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine). N'étant pas très renseigné sur ces derniers, le processus a été plutôt difficile au début, mais je commence à m'habituer et à créer des jeux simples en 2D et 3D.

Merci d'avoir lu, bon week-end!

Blogpost 3:

Bonjour à tous!

Dans ce troisième blogpost, je vais parler de mes forces et faiblesses, mais aussi de ce que je dois développer.

Voici mes points forts:

- **Patient:** Je suis quelqu'un de très patient et qui sait prendre le temps pour faire les choses, je n'abandonne que très rarement, et je ne me lasse pas de la routine.
- **Créatif:** Depuis tout petit, j'ai beaucoup été exposé aux jeux vidéo, à l'art, la musique... Tous ces médias ont beaucoup influé sur ma créativité et me permettent de trouver des idées plutôt rapidement.
- **Autonome:** Je suis beaucoup plus efficace seul qu'en groupe/équipe, j'arrive à gérer les choses essentielles tout seul, et à m'organiser plus facilement.
- **Curieux et passionné:** Etant très curieux et explorateur de nature, j'adore découvrir de nouvelles choses, apprendre et m'améliorer à chaque découverte. La passion peut me pousser à travailler pendant un très long moment et à aimer ce que je fais.
- **Persévérant et motivé:** Contrairement à mon ancien moi, j'ai beaucoup de mal à abandonner dès le premier obstacle, je vois ceci comme un défi, un challenge, ou un jeu, et je peux donc passer des heures à essayer de résoudre un petit problème. Je n'aime cependant pas trop travailler en plusieurs fois, j'adore tout faire en une seule fois, et savoir que j'ai tout fini dès le premier jour.
- **Bilingue/Autodidacte:** Ayant appris l'anglais tout seul depuis mes 8 ans, je maîtrise donc l'anglais et le français comme des langues maternelles. Cette capacité à parler deux langues facilite grandement le travail à l'international, et la communication avec d'autres personnes dans le monde entier. Comme dit précédemment, j'aime beaucoup découvrir de nouvelles choses et apprendre, et souvent je n'hésiterai pas à m'apprendre moi même quand j'en ai vraiment envie.

Voici mes points faibles:

- **Perfectionniste:** Même si ce trait peut être vu comme une qualité, être perfectionniste peut aussi s'avérer un défaut. Très concentré sur les moindres détails, je perds beaucoup de temps à essayer de les régler au lieu de me concentrer sur les éléments les plus importants. Il m'arrive aussi de vouloir corriger les autres par manie, mais j'arrive à m'en empêcher la plupart du temps.
- **Timide/Manque d'assertion:** Mon esprit très créatif me donne beaucoup d'idées à la minute, cependant, je suis une personne timide qui a du mal à imposer ou partager ses idées et à les faire entendre. Je garde donc mes idées pour moi par peur qu'elles soient jugées ou rejetées. (En travail de groupe uniquement)
- **Procrastinateur:** J'ai beaucoup tendance à remettre les choses au lendemain ou à plus tard, puis de m'y prendre à la dernière minute (exemple: cet exercice ^^).
- **Basse-estime de soi:** J'ai beaucoup de mal à me voir comme les autres me voient, et je me pense souvent plus faible que je le suis. Il m'arrive de partir défaitiste au début d'un projet qui n'a même pas commencé tout simplement à cause de l'appréhension, ou parce que je ne me crois pas à la hauteur de ce qui est demandé, cependant je suis conscient de ma basse estime de soi, et j'y travaille.

Quant au développement, j'en conclus que je dois me forcer à savoir travailler en groupe, à partager mes idées et mon point de vue, mais aussi organiser mon temps et faire les choses le plus tôt possible. Mon attention aux détails malade m'empêche souvent d'avancer et de me concentrer sur les choses les plus importantes, je devrais donc essayer d'être moins exigeant envers les autres ou moi-même, et à me concentrer sur les éléments importants d'abord. Je devrais aussi prendre plus confiance en moi et me rendre compte de mon réel niveau ainsi que de mon potentiel.

Blogpost 4:

Bonjour à tous!

Dans ce dernier blogpost, j'avais discuté des points négatifs / faiblesses que je devais développer. Un de ces domaines est ma timidité et mon manque d'insertion professionnelle. Pour atténuer cette timidité et pouvoir proposer mon point de vue ainsi que mes idées, il faut que je travaille sur des projets avec pleins de gens différents.

Dans le module actuel de ma classe de Games Programming, chaque semaine nous sommes assignés un camarade de classe au hasard ainsi qu'un projet sur lequel nous devons travailler pendant une semaine. Ce cadre de travail me force à travailler avec les autres, à communiquer et à proposer des idées ainsi que mon point de vue. Il me permet également de me familiariser avec mes camarades de classe et de ne plus me sentir timide avec eux. De plus, ce module réduit non seulement ma timidité mais aussi ma procrastination, en effet, une semaine n'est pas assez (à mon niveau) pour faire un jeu complet, cela me force donc à commencer plus tôt pour avoir un résultat acceptable. Mon perfectionnisme est aussi mis à l'épreuve, avec une semaine, je ne peux pas me concentrer sur les petits détails, et je dois seulement me focaliser sur les éléments importants et essentiels.

Ce travail en groupe me permet d'avoir confiance envers les autres mais aussi envers moi et mes capacités, il me permet également de proposer des idées et d'avoir une voix qui est entendue. Merci d'avoir pris le temps de lire ce post!