

PRÉSENTATION

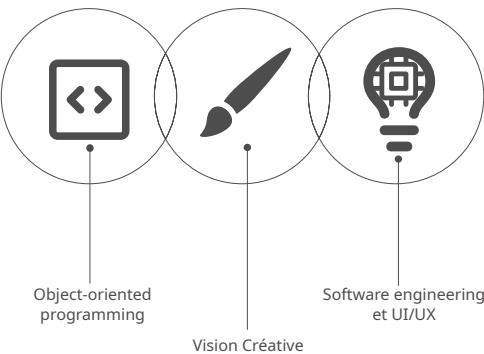
Je suis Laérian, un étudiant de 21 ans en informatique à l'ENSEEIHT de Toulouse en France. Je me spécialise dans la programmation orientée objet et le génie logiciel.

J'ai commencé mon parcours par des scripts shell sur l'ordinateur Linux familial à l'âge de 9 ans, pour faire des petits jeux en mode texte. J'ai rapidement découvert Scratch, puis Python, qui est le langage que je connais le mieux aujourd'hui. Depuis, j'ai appris le C++, le C, le C#, le Java, et je suis actuellement en train d'apprendre Ada et Rust.

Bien que je n'aie pas encore d'expérience professionnelle, j'ai participé à de nombreux projets dont Drehmal, un jeu pour lequel j'ai réalisé des modèles, des animations et un installateur autonome en utilisant le moteur libre et open-source Godot Engine.

Durant mes années à l'ENSEEIHT, j'ai eu l'occasion d'être Président d'AC7PT, association d'inclusivité et de bien-être étudiant, Président des Improbables, le club d'impro, et Vice-Président de 7Fault, le club de game development. J'ai aussi durant ma 3A obtenu le rôle de délégué du département Sciences du Numérique.

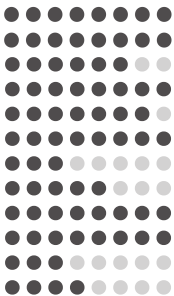
MES SPÉCIALITÉS



MES TALENTS

01 Languages & Software

C++
Shell
Java
Godot
Python
HTML & CSS
Rust
C
Image Editing
Blender
Ada
C#



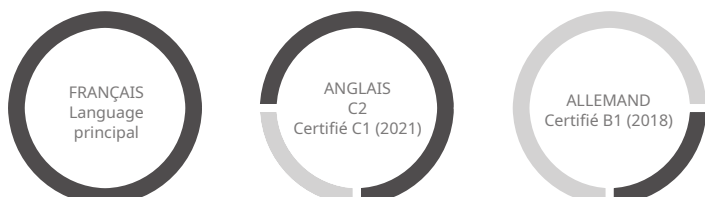
02 Forces

Creatif et innovateur
Passionné par mon travail
Apprends vite

03 Domaines

Software Engineering
Game Development
Game Design
Project Management
& Architecture

MES LANGUAGES



EDUCATION

- De Septembre 2023 à Aujourd'hui.
Sciences du Numérique.
ENSEEIHT, Toulouse. France.
- De Septembre 2022 à Juin 2023
PSI*.
CPGE Châtelet de Douai. France.
- De Septembre 2021 à Juillet 2022.
PCSI.
CPGE Châtelet de Douai. France.
- De Septembre 2022 à Juin 2023
Baccalauréat Scientifique.
Lycée Queneau de Villeneuve-d'Ascq. France. (Terminale)
Lycée Rostand de Roubaix. France (Seconde & Première)

MES PROJETS



Drehmal : PRIMORDIAL
Model artist / Animateur.
Développement d'un installer .



MATH.enJEANS (Edition 2017-2018)
Sujet : "Avalanches"
Modélisation du problème avec Python
pour permettre des simulations



Stage de 1ère Année
(2 mois)
IRIT
Institut de Recherche en
Informatique de
Toulouse

Modélisation d'un outil de
reconstruction 3D dans le logiciel
Blender.
Creation d'un dataset d'images pour
tester l'algorithme.
Creation de modèles et images pour
tester les limites de l'algorithme.



Stage de 2e Année
(3 mois)
Lux Nova Studio
Game Development
Studio

.Creative Director, programmeur,
designer, et artiste.
Responsable de l'architecture du
projet, organisation de l'équipe, code
management via GitHub et décisions
créatives finales.

MES PASSIONS

