

NELL TRUONG

Étudiant ingénieur logiciel & jeu vidéo

777 rue Gosford H2Y 4B7 Montréal, Québec, Canada | (579) 373-2473 | nelltruong67@gmail.com

📍 Montréal

🐙 Nell15

🌐 @nell-truong

🌐 nelltruong.dev

🚗 Permis B

À PROPOS DE MOI:

Je suis un étudiant en ingénierie logicielle en année de césure pour étudier le développement de jeux vidéo à Montréal. Je cherche un stage de 4 mois (mai-sept. 2026) en gameplay, IA ou engin/outils à Montréal, et je possède déjà le permis de travail.

COMPÉTENCES:

Programmation

- Git
- C / C++
- Python
- Java
- Unreal Engine
- Linux
- Object-oriented Programming

Langues

- Français (Langue natale)
- Anglais (C1) Cambridge
- Japonais (Débutant)

CENTRES D'INTÉRÊT:

- VTT (DH)
- Escalade (Bloc)
- Jeux de société
- Jeux vidéo
- Photographie

EXPÉRIENCES:

Oxydian

Développeur logiciel stagiaire | June - August 2025

- J'ai développé des API et des solutions logicielles propriétaires pour un dispositif d'audit de cybersécurité, en utilisant Python et FastAPI.

SNCF - Cluster Ingénierie Est

Développeur de jeu stagiaire | June - July 2024

- J'ai travaillé sur des expériences AR/VR pour le HoloLens 2 avec Unreal Engine 5 (Blueprint & C++), réalisé à trois et collaborant avec Perforce.

PROJETS:

Need4Fish - 2025

- Need4Fish est un jeu 3D contre la montre où le joueur dévore des poissons pour atteindre le sommet de la chaîne alimentaire. Développé à 4 en C++ sur notre moteur de jeu fait maison.

AI Bootcamp - 2025

- Ce projet est une série de défis dans lesquels des agents doivent trouver des sorties dans une grille hexagonale. Nous avons développé une IA basée sur l'utilité qui a résolu l'ensemble des défis. Développé à 4 en C++.

N7WS - 2025

- Application web permettant de superviser les ordinateurs de l'école et d'exécuter des scripts à distance. Réalisée par une équipe de 4 personnes, inspirée des services AWS.

Petit modèle de calculs scientifiques - 2024

- Outil permettant de créer des scripts de calcul conçu avec une approche basée sur les modèles (MBD), inspiré par les Blueprints d'Unreal Engine.

Vous voulez en savoir plus ? → Consultez mon [Portfolio](#) !

ÉDUCATION:

2025 - 2026 | Université de Sherbrooke

Maîtrise en informatique - vidéo (DDJV)

- J'étudie le développement de jeu vidéo avec des cours en programmation orientée objet, IA et infographie.

2023 - 2027 | Toulouse INP - ENSEEIHT

Diplôme d'ingénieur - Ingénierie logicielle

- À l'ENSEEIHT, je prépare un diplôme d'ingénieur en informatique, avec une spécialisation en génie logiciel.

ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES:

TOLOSAT (Projet de cubesat étudiant)

Section logiciel de vol | February 2025 - Present

- J'ai travaillé sur une API de minuterie logicielle.

TVn7 (Association d'audiovisuel)

Responsable informatique | May 2024 - May 2025

- J'ai aidé les membres avec les problèmes liés à l'informatique et aux serveurs.

net7 (Association d'informatique)

Trésorier | April 2024 - April 2025

- J'ai géré la trésorerie de l'association, recherché des financements et géré la communication sur les réseaux sociaux.