

Quentin Déchaux | CV 2018

☎ (+033)6 51 19 29 22 • ✉ quentin.dechaux@telecomnancy.net

Éducation

Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)

Actuellement en fin de stage avant diplômation,
Maîtrise en informatique (conception jeux vidéo)

Chicoutimi

2017–2018

Télécom Nancy

Diplômé en 2018,
École d'ingénieur en informatique

Nancy

2015–2018

Lycée Rouvière

CPGE,
(classe préparatoire aux grandes écoles) classe PT

Toulon

2013–2015

Lycée Rouvière

BAC SSI,
Baccalauréat Scientifique avec option Science de l'Ingénieur

Toulon

2012–2013

Expériences

Anim'Est

Responsable Animations

Anim'Est est une association étudiante qui s'occupe d'organiser une convention sur le thème du Japon tous les ans en novembre. En 2016 la convention a accueillie plus de 7 500 visiteurs.

Nancy

2016

Télécom Nancy

Projets

Dans le cadre de mes cours ou sur mon temps libre, j'ai été amené à développer différentes applications :

Nancy

2014–2017

- Programme de détection de routes en Scala
- Développement d'un Jeu type Blind Test en Java
- Création d'une interface YouTube à partir d'API en Java
- Développement d'un scrabble en anglais en Java
- Élaboration d'un extracteur d'archive .tar en C
- Participation à un projet de recherche mettant en relation le tatouage d'images, HEVC et la saillance visuelle
- Conception d'un compilateur d'un langage simplifié à l'aide d'antlr et Java

Atelier Industriel de l'Aéronautique Cuers-Pierrefeu

Stage

Il s'agit de mon stage de deuxième année sur un projet réunissant plus de 3000 exigences logicielles et 1200 pages de spécifications :

Pierrefeu du var

2017

- Mise en place de SonarCube (un correcteur de code statique) sur le serveur d'intégration Jenkins mis en place pour le projet
- Utilisation de CppCheck pour seconder SonarCube dans l'analyse
- Exploration des fonctionnalités de SonarCube
- Test de différents IDE pour trouver une alternative à Code Blocks en utilisant CMake pour la compilation (rédaction d'un fichier cmake)

UQAC

Projets

Dans le cadre de mes cours, j'ai été amené à développer différentes applications :

- Développement d'un prototype de jeux vidéo à l'aide de Unity sur un projet original
- Création d'une IA pour le jeu d'échec en C#
- Amélioration d'un jeu en y ajoutant de la logique floue dans l'arbre de décision ainsi que du "Steering Behaviors" et utilisation d'un réseau de neurones en C++

Chicoutimi

2017

Virdys

Stage

Il s'agit de mon stage de troisième année nécessaire pour mon double diplôme. J'ai appris et développé sur différents projets :

Montpellier

2018

- Développement avec Unity3D en C# sur des applications en réalité virtuelle et augmentées (Hololens, HTC Vive et Oculus Go)
- Travail avec des méthodes agiles sur des projets R&D en interne et sur des projets clients avec contraintes de temps fortes
- Travail en collaboration avec des infographistes
- Intégration d'assets du store Unity aux projets
- Création de modules indépendants des autres projets pour intégration immédiate et futures réutilisations
- Développement d'applications en collaboratif en réseau (tous les participants d'une même session observent la même chose)

Langues

Anglais: Niveau B2

TOEIC Acquis

Japonais: Cours d'initiation

Compétences Informatiques

Programmation: Java, C#

Centres d'Intérêts

- Japanimation et Loisirs Vidéoludiques
- Sport (Capitaine de l'équipe de Volley de l'école 2016-2017 et actuellement en club)