

Antoine Vugliano

Formation

- 2014–2015 **Master 2 CIM**, *Université Lumière Lyon 2*.
Parcours Gamagora, programmation et développement
- 2013–2014 **Master 1 Informatique**, *Université Claude Bernard Lyon 1*.
- 2012–2013 **Licence Informatique**, *Université Claude Bernard Lyon 1, Assez Bien*.
- 2010–2012 **DUT Informatique**, *Université Claude Bernard Lyon 1, Assez Bien*.
- 2010 **Baccalauréat S**, *Assez Bien*.

Projets & Réalisations

- 2014 **Skeletons**, *Outil PC*, Formation, Python.
Générateur procédural de squelettes d'animaux.
- 2014 **Holidayz**, *Robot*, Formation, C++.
Robot Lego capable de trouver son chemin et ramasser des balles de couleur grâce à des caméras.
- 2013–2014 **SHMμP**, *Jeu PC*, Personnel, C++.
Shoot them up procédural totalement scriptable en Lua. Construit avec un micro-framework personnel.
- 2013 **Last Stand**, *Jeu PC*, Personnel, Unity3D.
Jeu multijoueur de bataille de véhicules en arène réalisé pour la game jam *Game Dev Party #3*.
- 2012 **Confibula**, *Simulation PC*, Formation, Python.
Simulation de vie artificielle des grenouilles rainettes en période de reproduction.
- 2008–2010 **Homebrews Nintendo DS**, *Jeux NDS*, Personnel.

Expériences

- Janv–Févr 2014 **Stagiaire assistant chercheur**, *LIP, ENS*, Lyon.
J'ai travaillé à éliminer une limitation du compilateur FAUST, un DSL de traitement du son créé au GRAME.
- Févr–Juil 2012 **Développeur stagiaire**, *Digital Music Research Group*, Middlesbrough, Angleterre.
J'ai travaillé sur la création d'un logiciel pour l'apprentissage du solfège et l'édition de partitions.

Compétences

Langages	C++, Python	Niveau avancé, C++11 & 14
	C#, Lua, Java, C	Niveau intermédiaire
Jeu-vidéo	Unity3D, SFML, Génération procédurale	
Image	Analyse d'images, Path tracing, Rendu temps réel, OpenGL	
IA	Modèles multi-agents, Recherche de chemin	
Anglais	Courant	Parlé, écrit et technique

Intérêts

- Culture Lecture, musique, cinéma et jeu-vidéo.
- Informatique Je m'intéresse beaucoup aux langages et à la compilation ; je suis de près l'évolution et la standardisation du langage C++. Je participe au site d'entraide *Stack Overflow*.