

Sylvain Brunet

Montréal, Canada • (+33) 7 71 21 82 01 • sylvain.brunet37@gmail.com
[Linkedin](#) • [Github](#) • [Portfolio](#) • Permis de travail • Permis de conduire

PROFIL

Je suis un étudiant français en programmation orientée jeu vidéo. Je m'intéresse particulièrement au C++, à l'architecture logicielle et à l'optimisation. Je suis à la recherche d'un stage de fin d'études en tant que programmeur dans l'industrie du jeu vidéo à partir de mai 2026, avec une préférence pour les postes core (moteur, outils, systèmes).

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Stagiaire programmeur - Agileo Automation, Poitiers, France
Avril 2025 - Août 2025

- Développement de passerelles de communication entre équipements industriels et systèmes de contrôle d'usine
- Implémentation de fonctionnalités en C# avec intégration de tests unitaires
- Utilisation de gRPC et OPC-UA dans le cadre d'applications client-serveur
- Revues de code et application d'une méthodologie agile

Stagiaire programmeur - Université de Tours, France
Mai 2022 - Juillet 2022

- Création d'une base de données et développement d'un outil de calcul pour l'exploitation de données en C++
- Analyse des besoins et conception d'un logiciel
- Conception et gestion d'une base de données
- Automatisation de l'extraction et du stockage d'informations issues de fichiers tableur

FORMATION

Maîtrise en Informatique Spécialisé dans le Développement de Jeux Vidéo (DDJV)
Université de Sherbrooke, Longueuil (QC), Canada
2025 - 2026

Diplôme d'Ingénieur en Informatique
Polytech Tours, Tours, France
2023 - 2026

COMPÉTENCES

- Langages : C++, C#, C, Java, Python, SQL, JavaScript
- Game Development : Unreal Engine, DirectX 11, HLSL
- Backend / Systems : gRPC, OPC-UA, API REST
- Outils : Git, Visual Studio, Azure DevOps, ReSharper

LANGUES

- Français (maternelle)
- Anglais (professionnel - technique)

PROJETS

(A venir) Développement d'un jeu d'horreur avec Unreal Engine 5

Janvier 2026 - Mai 2026

- Jeu 3D multijoueur à réaliser en équipe de 5 programmeurs et 1 artiste musical

Fish Engine & Need4Fish : Moteur de jeu pour un jeu sous-marin

Octobre 2025 - Décembre 2025 | [Github](#)

- Création d'un moteur personnalisé en C++ utilisant DirectX 11 et Jolt Physics
- Rendu graphique et shaders HLSL, physique, ECS, chargement d'assets, profiling

Prototype de système d'emprunt de contenants alimentaires pour une association

Octobre 2024 - Mars 2025 | [Vidéo](#)

- Projet en équipe de 5, rédaction de spécifications techniques
- Développement backend en Java (Spring Boot, API REST, SQL)
- Développement frontend d'une application mobile en JavaScript avec React Native

Autres projets

- Développement d'algorithmes d'IA en C++ pour le challenge de programmation de 38 niveaux ([Github](#))
- Programmation d'un émulateur CHIP-8 en C ([Github](#))
- Création d'un algorithme génétique en C++ pour de la planification ([Github](#))
- Réalisation d'une librairie de gestion de graphes informatique en C++ ([Github](#))
- Implémentation du jeu de société Schotten Totten en C++ ([Github](#))

CENTRES D'INTÉRÊT

- Conférences : CppCon, GDC, MIGS, etc.
- Lectures : Clean Code, Design Patterns, Game Engine Architecture, etc.
- Jeux vidéo : notamment jeux en ligne, jeux de type Souls et jeux de stratégie