

Sylvain Brunet

Étudiant en programmation orientée jeux vidéo

Montréal, QC, Canada | (+33) 7 71 21 82 01 | Permis de conduire
sylvain.brunet37@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/sylvainbrunet37/>
<https://github.com/SylvainBRUNET37> | <https://sylvainbrunet37.github.io/Portfolio/>

PROFIL

Je m'intéresse particulièrement au C++, aux moteurs de jeu, à l'architecture logicielle, et à l'optimisation. Je recherche un stage de fin d'études d'une durée minimale de 4 mois, à partir de mai 2026, en tant que programmeur dans l'industrie du jeu vidéo.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Stagiaire programmeur

Agileo Automation | Poitiers, France | Avril 2025 à Août 2025

- Développement de passerelles de communication temps réel assurant l'échange de données en temps réel entre équipements et systèmes de contrôle
- Implémentation de fonctionnalités en C# avec intégration de tests unitaires au sein d'un framework industriel de plusieurs centaines de milliers de lignes de code
- Utilisation de gRPC et OPC-UA dans le cadre d'applications client-serveur
- Revues de code et application d'une méthodologie agile au sein d'une équipe

Stagiaire programmeur

Université de Tours | Tours, France | Mai 2022 à Juillet 2022

- Création d'une base de données et développement d'un outil de calcul en C++ pour l'exploitation de données climatographiques
- Analyse des besoins et conception d'un logiciel
- Automatisation de l'extraction et du stockage d'informations issues de fichiers tableau
- Développement d'un logiciel permettant la réalisation de calculs sur les données

FORMATION

Maîtrise en informatique en développement de jeux vidéo, double diplôme

Université de Sherbrooke | Longueuil, Quebec, Canada) | 2025 à 2026

Diplôme d'Ingénieur en Informatique

Polytech Tours | Tours, Centre-Val de Loire, France | 2023 à 2026

COMPÉTENCES

- Langages : C++ (avancé), C#, C, Java, Python, SQL, TypeScript
- Jeux vidéo : Unreal Engine, DirectX 11, HLSL, Jolt Physics
- Backend / Systèmes : gRPC, OPC-UA, APIs REST
- Outils : Git, Visual Studio, Rider, Azure DevOps, Blender, RenderDoc, VTune Profiler
- Qualités : Passionné, curieux, autonome, à l'écoute, organisé

LANGUES

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

PROJETS

(En cours) Développement d'un jeu d'horreur avec Unreal Engine 5

Janvier 2026 à Mai 2026

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

Fish Engine & Need4Fish : Moteur de jeu 3D pour un jeu sous-marin

Octobre 2025 à Décembre 2025 | <https://github.com/SylvainBRUNET37/FishEngine>

- Création d'un moteur de jeu 3D en C++ utilisant DirectX 11 et Jolt Physics
- Rendu temps réel et shaders HLSL, profiling et optimisation, data-oriented design, architecture moteur 3D et ECS, intégration d'assets, physique, gameplay

Développement d'algorithmes d'IA pour un challenge de programmation

Septembre 2025 à Décembre 2025 | <https://github.com/Nell15/AI-Bootcamp>

- Formation à l'IA de jeu grâce à un challenge de programmation en C++
- Résolution de problèmes, pathfinding, coopération et interactions entre agents
- Architectures de décision, machines à états, évaluation par utilité (Utility AI)

Autres projets

- Prototype de système d'emprunt de contenants alimentaires pour une association, avec développement backend en Java, et frontend avec React Native ([Vidéo](#))
- Programmation d'un émulateur CHIP-8 en C ([Github](#))
- Création d'un algorithme génétique en C++ pour de la planification ([Github](#))
- Réalisation d'une bibliothèque de graphes informatiques en C++ ([Github](#))

CENTRES D'INTÉRÊT

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