

Recherche d'un poste de programmeur gameplay ou UI

Adrien DARCEL

Étudiant en stage de fin de maîtrise en informatique option Conception de jeux vidéo. Double diplôme en ingénierie informatique et réseaux.

(+33) 6 09 57 15 39
adrien.darcel10@gmail.com
/in/adriendarcel
https://synetich.itch.io
Pf : synetichollow.github.io/index.html



Projets académiques (Plus d'infos sur mon portfolio)

2022

Cosmo - *Projet personnel*

Projet de jeux vidéo développé sur Unreal Engine 5 (C++). RPG 3D solo en vue 3e personne inspiré du jeu No Man's Sky.

Je profite de ce projet pour développer des mécaniques variées (Parkour/Climbing, Combats, Voyage spatiale,...). J'ai pour l'instant mis en place une première version de la mécanique de climbing ainsi que ses animations que j'essai à présent d'adapter en mécanique de parkour.

2022

Panic! At The Restaurant - *UQAC + projet personnel*

<https://synetich.itch.io/panic-at-the-restaurant>

Projet de jeux vidéo développé sur UNITY (C#) en équipe de 4.

Jeu de cuisine 3D de type panic game en vue top down et en multijoueur local.

Notre ambition était de créer un jeu canapé pour 1 à 4 joueurs dans le style d'overcooked.

J'ai mis en place toutes les fonctionnalités du jeu, les 3C ainsi que les animations et les designs. J'ai également produit tous les rendus de communication (trailer, banque d'image)

2021

Under The Dam - *UQAC*

Projet de jeux vidéo développé sur UNITY. (C#)

Jeu 2D de type point&click / stratégie / gestions sur le thème des castors voulant prendre leur revanche sur les humains. J'ai travaillé sur toute la gestion des ressources ingame, ainsi qu'une partie des visuels

2021

Gym Helper (Application mobile de sport) - *UQAC + projet personnel*

Projet d'application mobile d'aide à la gestion de ses entraînements sportifs : Création d'un calendrier des entraînements personnalisés, documentation complète sur les exercices existants, mise en mémoire du poids et des nombres de séries/répétitions, etc..

Développé sur Android Studio en KOTLIN et XML à l'aide de Firebase pour la partie base de donnée (Firestore)

2021

Application web de gestion de terrains - *ENSISA*

2020

HomeKeeper - *ENSISA*



Compétences

Informatique

Logiciels : Unity, Unreal Engine 5, Visual studio, Android Studio, Eclipse, Anaconda, suite Office, suite Adobe, Firebase

Langage : C++, C#, Python, Java, Javascript (NodeJS), Kotlin, HTML, Unix/Shell, C, SQL (& noSQL)

Langues

Français : Langue maternelle

Anglais : Niveau C1- Bilingue (TOEIC : 985/990)

Autonomie écrite et orale

Plusieurs voyages et correspondants anglophones

Espagnol : Niveau B1, bonnes notions

Transversales

Esprit d'équipe, entreprenant, volontaire, rigoureux, désireux de progresser dans le domaine du jeux vidéo



Expériences professionnelles

Septembre
2022
-
Mars
2023

Juillet
-
Août
2020

Août
2018,
2019,
2021
Juillet
-
Août

Développeur Unreal Engine - Stage de fin de diplôme (maîtrise & ingénieur) (6 mois - En Cours)

Arcane Technologies - Quebec, QUEBEC, CA

Missions : Développement de projets et outils 3D pour l'entreprise et pour différents clients à l'aide du moteur Unreal Engine 5.

- VRCAVE

- Outil de mise en situations de models 3D pour effectuer des test matériels

Compétences : Unreal Engine 5, C++ (et blueprint), Optimisation de scènes

Assistant Développement Informatique - Stage ingénieur (1 mois)

Entreprise QUADRA SAS (ARCAD Software) - Aubenas, FRANCE

Missions : Mise en oeuvre de plugin via l'écriture d'API sur une ERP de gestion afin de le connecter à d'autres logiciels du marché (Microsoft 365) ou au site web de l'entreprise

-Création d'un plugin reliant JIRA et Akuiteo pour la gestion des réclamations clients (**NodeJS, HTML**)

-Création d'une page référençant les informations clients sur le site web de l'entreprise (**HTML**)

Adjoint technique - Emploi saisonnier (3x 1 mois)

Piscine « La Perle d'Eau » - Syndicat Mixte de l'Ardèche Méridionale - Lablachère, FRANCE

Missions : Maintenance et entretien du complexe aquatique. Contrôle, mesure et ajustement de la qualité de l'eau (pH)

Supermarché - Emploi saisonnier (2 mois)



Formations

2021
-
2022

Double diplôme Maitrise en informatique spécialité «Conception de jeux vidéo»

Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) - Saguenay, Québec, CANADA

Conception de jeux vidéo, moteur de jeux, applications mobiles (android), IA (réseaux de neurones), data mining, traitement d'image, gestion de projets informatiques.

2019
-
2022

Diplôme d'ingénieur spécialité «Informa- tique et Réseaux»

École Nationale Supérieure d'Ingénieurs Sud Alsace (ENSISA) - Mulhouse, FRANCE

Developpement orienté objet, algorithmes et structures de données, developpement logiciel, developpement web, réseau (cisco), routage, systèmes d'exploitation, IA, data mining, traitement d'images, gestion de projets, mathématiques et sciences pour l'ingénieur.

2016
-
2019

Classe Préparatoire Intégrée (Groupe INSA)

École Nationale Supérieure d'Ingénieurs Sud Alsace (ENSISA) - Mulhouse, FRANCE

Spécialité Sciences pour l'Ingénieur

2016

Baccalauréat Scientifique (DEC)

Lycée Marcel Gimond - Aubenas, FRANCE

Spécialité Physique-Chimie

Obtenu avec Mention Assez Bien et option Anglais Avancé



Loisirs

Moto (circuit, cross, enduro)

Musique (Batterie)

Jeux Vidéo

Informatiques : Montage vidéo, programmation de jeux vidéo



Organisations & Bénévolats

Membre de l'association «Sport Moto Passion» organisant des courses de moto depuis 2013