



Adrien DARCEL

Étudiant en 3^{ème} année d'école d'ingénieurs Spécialité Informatique et Réseaux
Ainsi qu'en maîtrise en informatique option Conception de jeux vidéo

☎ (+33) 6 09 57 15 39

✉ adrien.darcel10@gmail.com

in /in/adriendarcel

🌐 https://synetich.itch.io

Pf : synetichollow.github.io/index.html

Recherche d'un stage de 6 mois dans le developpement de jeux vidéo. Disponible à partir de Septembre 2022



Projets académiques (Plus d'infos sur mon portfolio)

- 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 thèmes 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 entraiments 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**
Développement d'une application de gestion de parcelles de terrain.
Chargement d'une carte avec MapBox et création de batiments 3D par extrusions de polygones sur des terrains existants. (React/Js/HTML/Json)
- 2020 • **HomeKeeper - ENSISA**
Projet d'application mobile de gestions des tâches du quotidien avec un système de gamification pour répartir les tâches ménagères de manière plus ludique. Développé sur Android Studio en JAVA et XML.



Compétences

Informatique

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

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

Langues

Francais : 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

Juillet
-
Août
2020

Assistant Développement Informatique - Stage ingénieur (1 mois)

Entreprise QUADRA SAS (ARCAD Software) - Aubenas, FRANCE

Missions : Analyse et 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

Valorisation :

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

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

Août
2018,
2019,
2021

Adjoint technique - Emploi saisonnier (3x 1 mois)

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

Agent contractuel en remplacement d'un agent en congé annuel

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

Juillet
-
Août
2016

Employé de rayon - Emploi saisonnier (2 mois)

Supermarché Netto - Lablachère, FRANCE



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