

Ugo Larsonneur

Étudiant en développement de jeu vidéo (DDJV)

- Montréal
- <https://ugolarsonneur.github.io/>
- ugo.larsonneur0@gmail.com
- Ugo Larsonneur

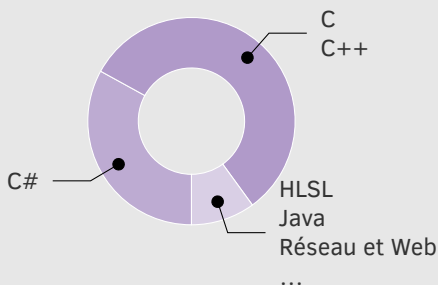
Profil

Joueur passionné de longue date, je recherche un stage de fin d'études en programmation dans l'industrie du jeu vidéo commençant dès que possible.

Je m'épanouis dans une équipe ambitieuse, soudée et humaine. Je suis fort de proposition, capable de m'adapter, d'être créatif et du communiquer en équipe. Je sais me plonger au cœur d'un problème et étudier ses solutions méticuleusement.

Compétences

Programmation



Outils

- Git
- Unreal Engine
- Unity
- Oculus
- Visual Studio/IDE JetBrains
- Méthodologie Agile/Scrum

Langues

- Français : Natif
- Anglais : Écrit/Oral aisé

Formation

- Sep. 2023 - Mai 2024 : **Maîtrise DDJV, Université de Sherbrooke** (Longueuil)
 - Formation intensive en développement de jeux vidéo
 - Cours de C++ avancé, de programmation graphique et moteur, d'IA, de réseau, ... Développement d'un jeu sur Unreal Engine.
- Sep. 2021 - Août 2023 : **Diplôme Ingénieur informatique à l'ENSIIE** (Évry, France)
 - École Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise
 - Équivalent Maîtrise
 - Formation d'ingénierie en informatique et mathématiques
 - Filière Jeu Vidéo et Interactions Numérique (JV, VR/AR, ...)
- Sep. 2019 - Juillet 2021 : **DUT à l'IUT d'Aix-en-Provence** (Aix-en-Provence, France)
 - Équivalent Baccalauréat
 - Diplôme Universitaire de Technologie en informatique
 - C/C++, mathématiques, développement de jeux avec SFML
- Sep. 2019 : **Baccalauréat Scientifique au Lycée Raynouard** (Brignoles, France)
 - Équivalent DES
 - Spécialité sciences de l'ingénieur et informatique

Expériences professionnelles

- Mai-Août 2023 : **Stage: développeur jeu vidéo** (Évry, France)
 - ENSIIE, C-19
 - Conception d'un jeu web promotionnel de stratégie en temps réel
 - Collaboration avec l'Université de Passau et le projet REform
 - Développé avec Unity en C#
- Juin-Août 2022 : **Stage entrepreneurial: développement VR** (Évry, France)
 - Incubateur C-19
 - Dans le programme "Summer School": Mise en place d'une startup: *Vulpecula VR* (faisant partie des nominées du programme)
 - Développement d'un prototype de jeu en VR avec Unity et C#: *Stellar Road*
 - Programmation gameplay, Génération procédurale de la piste, ...
- Juin-Août 2021 : **Stage: développeur C++** (Aix-en-Provence, France)
 - Laboratoire Parole et Langage
 - Développement d'une application Windows (utilisation de C++ et MFC) pour un dispositif d'analyse vocale

Autres expériences

- Janvier-Mai 2024 : **Développement d'un jeu d'action avec Unreal Engine**
 - Projet au DDJV: Création *d'un jeu* "Beat-them-up/Roguelike" multi-joueur en ligne dans une équipe de 7 en C++
 - Programmation gameplay, IA, Outil, Shaders...
- Nov.-Dec. 2023 : **Réalisation d'un moteur et d'un jeu**
 - Projet à l'Université de Sherbrooke: création d'un moteur de jeu de A à Z utilisant C++, DirectX11 et PhysX pour un jeu de course.
- 2023 : **Conception et développement d'une application VR**
 - Projet à l'ENSIIE avec Unity sur Oculus: *Terrascape*, application de modelage de terrain immersive
- 2020-2023 : **Développement de jeux (Unity/Godot)**
 - Projets divers, personnels et scolaire, la plus part étant répartis sur ma page *Itch.io*
- 2020-2023 : **5 Participations à des Game Jam**
 - Challenge de développement de jeu vidéo en 48h dans des équipes pluri-disciplinaire de 4 à 6 personnes
- 2021-2022 : **Membre du bureau de PiiXeL et de FiLiGRANe**
 - Club de développement de jeux vidéo/réalité virtuelle et de jeux de cartes à échanger respectivement à l'ENSIIE