

# Ugo Larsonneur

Étudiant en développement de jeu vidéo (DDJV)

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

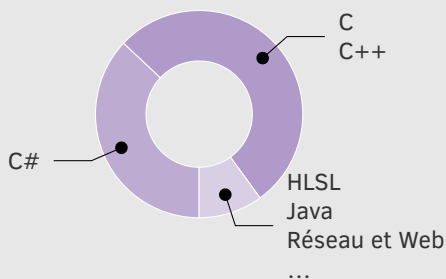
## Profil

Je recherche un stage en développement de jeu vidéo d'au moins 4 mois commençant dès que possible !

Joueur passionné, je cherche à intégrer une équipe ambitieuse dans l'industrie du jeu. Je m'épanouis dans la programmation gameplay, la programmation graphique, l'outillage et la génération procédurale, mais je reste ouvert à de nouveaux horizons !

## Compétences

### Programmation



### Outils

- Git
- Unity
- Unreal Engine
- 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