

GUILLAUME BLANC DE LANAUTE

Maîtrise en informatique
Stage Programmeur Gameplay

+33 7 78 19 77 41 | guillaume.blanc-de-lanaute@outlook.com | 143, rue Jean Mermoz, 83260 La Crau, France

FORMATION

+

Maîtrise en informatique (jeux vidéo) en cours d'obtention (double diplôme)	2020 - 2021
--	--------------------

UQAC – Université du Québec à Chicoutimi

Diplôme d'ingénieur (spécialisation cybersécurité) en cours d'obtention	2016 - 2021
--	--------------------

ISEN Yncréa Méditerranée – Campus de Toulon en France

Formation en informatique (échange Erasmus)	2018 - 2019
--	--------------------

VIVES Kortrijk – Belgique

Baccalauréat (équivalent DEC) scientifique, sciences de l'ingénieur	2013 - 2016
--	--------------------

Lycée du Coudon à La Garde – France (spécialité informatique et sciences du numérique)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

+

Chargé cyber	(1 mois) Juillet 2018
---------------------	------------------------------

Naval Group – France

- Finalisation d'un dossier d'analyse et de vulnérabilités.
- Amélioration d'un calculateur Excel.

Organisation championnat de France de cyclisme	(2 semaines) Août 2017
---	-------------------------------

Métropole Toulon Provence Méditerranée – France

- Préparation du matériel pour le championnat.
- Street marketing.

COMPÉTENCES ET OUTILS



Programmation

C, C++, C#, Java, Python, JavaScript, SQL, Rust, intelligence artificielle, Ruby, Web, Haskell, PHP.

Outils

Visual Studio (et Code), Git, Trello, suite JetBrains, Xcode, Android Studio et suites bureautiques.

Moteurs de jeux

Unity, Unreal Engine et Pygame.

Langues

Français (langue maternelle), Anglais (niveau B2) et Russe (niveau A1).

RÉALISATIONS



Projet universitaire de 2 mois

2020

Développement d'un jeu vidéo 2D (Roguelike) avec une équipe de quatre personnes autour du thème de l'apocalypse. (**Unity, C#, Git, Trello** et **Rider**).

Dans le style de Binding of Isaac, le joueur incarnant un feu follet devra parcourir une multitude de donjons et affronter un grand nombre d'ennemis. Ainsi, il pourra devenir plus fort et être capable de libérer son peuple.

Participation à la WonderJam (48h) édition automne

2020

Développement d'un jeu vidéo 3D avec une équipe de six personnes, mettant en scène deux joueurs (sorcières). L'objectif est ici d'explorer une carte afin d'être le premier à rassembler les ingrédients nécessaires pour la concoction d'une potion. (**Unity, C#, Git, Trello** et **Visual Studio**).

Liens – [BreuMage](#) et [GitLab](#)

CENTRE D'INTÉRÊT



Danse sportive de compétition

Développement informatique

Concours de programmation (BattleDev, Codeforces et CodinGame)