

GUILLAUME BLANC DE LANAUTE

Maîtrise en informatique

Recherche d'un stage de fin d'études

(418) 540-6204 | guillaume.blanc-de-lanaute@outlook.com | 327 Rue Price E, Chicoutimi, QC G7H 2G1

[Voir mon Portfolio](#)

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 3 mois

2021

Développement d'un jeu vidéo 3D (RPG) de type aventure et exploration avec une équipe de sept personnes. (**Unity**, **C#**, **Git**, **Trello** et **Visual Studio**).

Inscrit dans une dynamique de quêtes principales et secondaires, le joueur devra évoluer en même temps que son avancement pour venir à bout des donjons et ainsi récupérer les « Moonstones » pour ramener la paix dans son village.

Participation à la WonderJam (48h) édition hiver

2021

Développement d'un jeu vidéo 2D avec une équipe de six personnes, mettant en scène deux joueurs. L'objectif est ici de s'échapper en esquivant et escaladant les morceaux de château que le second joueur lui envoie. Mais prenez garde aux surprises. (**Unity**, **C#**, **Git**, **Trello** et **Visual Studio**).

Liens – [Crush The King](#)

CENTRE D'INTÉRÊT



Danse sportive de compétition

Développement informatique

Concours de programmation (BattleDev, Codeforces et CodinGame)