








# ANTOINE CHÉDIN

 248 Avenue Général de Gaulle  
69500 Bron

 06.10.62.91.77

 antoine.chedin@gmail.com

 Anglais - TOEIC 880

 Permis B

 linkedin.com/in/antoinechedin

 github.com/antoinechedin

## PROFIL

Je suis étudiant à Gamagora en M2 Programmation et Développement de jeux vidéo et je suis à la recherche d'un stage pour valider mon master. Je suis créatif, j'apprend vite et je travaille facilement en groupe.

## LOISIRS



Joueur



Dessin



Cinéma



Bricolage

Icones par Freepik sur [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

# PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

## COMPÉTENCES

### Programmation pour les jeux vidéo

- Développement de moteur graphique, **rastérisation** et **ray tracing**.
- **Génération procédurale** pour la création de formes, environnements et textures.
- **Intelligence artificielle** et **recherche opérationnelle** pour le jeu vidéo.
- Familier avec l'architecture **ECS**.
- Bagage solide en **mathématiques** et **statistiques**.

### Fouille et analyse de données

- Conception et implémentation d'**entrepôt** et de **cube de données**.
- Algorithme de **classification**, **régression**, **clustering** ou de **machine learning**.
- Reconnaissance et **analyse d'image/video**.

### Technologies

- Formé sur **Unity** et **Unreal Engine**.
- Développeur **C++**, **C#**, **Java**, **Python**.
- Webmaster **PHP**, **Symfony**, **Javascript**.

### Communication

- **Orateur confiant** qui adore expliquer les choses compliquées.

## EXPÉRIENCES PRO

### Septembre 2019 à Décembre 2019 - Développement d'Écran total, un jeu construction sandbox contemplatif - Gamagora - Lyon

- Développement d'un **système d'aimant** pour faciliter la pose des pièces.
- Implémentation de **bois** pour créer des flux de mouvement.
- Implémentation d'un **système d'annulation/restauration**.

### Mars 2019 à Août 2019 - Stage de recherche de méthodes de storytelling sur des sessions d'exploration de cube OLAP - Université de Tours - Blois

- **Etat de l'art** sur les méthodes de storytelling en informatique.
- **Prototypage d'un algorithme de clustering**.
- Développement d'une **plateforme web** de test.

### Juin 2018 à Août 2018 - Stage de recherche sur les méthodes de prédictions pour l'apprentissage de connaissances - Université de Tours - Blois

- Implémentation d'une solution de **Bayesian Knowledge Tracing**.
- **Réalisation d'expériences** sur de nouveaux jeux de données en Python.
- Recherche de solutions à base de **réseaux de neurones**.

### Avril 2017 à Juillet 2017 - Développement d'une librairie d'authentification par empreinte digitale - Atos Worldline - Blois

- **Recherche** de solutions et **créations de POC** sur Android, puis **implémentation** de la solution retenue.
- Nettoyage et restructuration du produit.
- Support client.

## FORMATIONS

### 2019 à 2020 - Master 2 Programmation et Développement de jeux vidéos - Gamagora - Lyon

- Synthèse d'image, Moteur graphique et physique, Moteur de jeu, Intelligence Artificielle, Génération procédurale.

### 2017 à 2019 - Master Big Data Management and Analytics - Université de Tours - Blois

- Fouille de données, TAL, Réseau de neurones, Ethique.

### 2014 à 2017 Licence informatique - Université de Tours - Blois

- Génie logiciel, Web, Algorithmique, Réseaux, Base de données.

### 2012 à 2014 - BTS audiovisuel option image - Montaigu 85600

### 2012 - Baccalauréat SSI Mention TB - Blois