

ANTONIN HENRY

Ingénieur en développement informatique, 23 ans

Actuellement en stage chez Dassault Systèmes en tant qu'ingénieur logiciel, je recherche un contrat pour continuer mon parcours et m'investir dans un projet collaboratif et innovant, en mettant à contribution mon expérience tout en étant curieux et à l'écoute.

Informations et contact :

06.87.36.93.11

antoninhenry00@gmail.com

16 rue Montbauron, 78000 Versailles

Langues : Français, Anglais (TOEIC 915)

Sites web :

[Portfolio](#)

<https://antxnn.itch.io/>

[LinkedIn](#)

Technologies :

- **C / C++** : logiciel de livraison de repas, compression de fichiers, Unreal Engine
- **C#** : jeux vidéo sur Unity
- **SQL** : conception, gestion, migration de base de données
- **Python** : apprentissage automatique
- **Java, R**
- **HTML, CSS, PHP, Angular, React** : développement de sites web, visualisation 3D sur site web

Outils :

- **Unreal Engine 4 / 5, Unity** : développement de jeux vidéo
- **Perforce, Git** : projets d'études, de stage et de jeux vidéo en équipe
- **OpenCV et OpenGL** : analyse d'image, rendu 3D et synthèse d'images
- **Android studio** : application d'acquisition de données en utilisant l'API Spotify

Centres d'intérêts :

- **Jeux vidéo** : passion et inspiration
- **Musique** : production de musique électronique
- **Cinéma** : films, animations, documentaires

Projets d'études

Moteur physique : physique et mathématiques appliquées pour l'implémentation d'un moteur physique. **C++, Git**

Face IA : logiciel de reconnaissance faciale destiné au tri d'images. Réalisé dans le cadre d'un cours en Génie logiciel, avec rédaction d'une documentation technique détaillée. **Python, Git**

Abstrack : jeu vidéo d'action / plateforme en 3D réalisé en équipe de 4 selon la méthode **Agile Scrum**. Mécaniques de déplacement avancées (parkour), emphase sur le level design, l'animation du personnage et les effets sonores. **Unity, C#, Perforce**

Solstice : Survival / FPS multijoueur dans le cadre d'un cours de réseau. **Unreal Engine 5, C++, blueprints, Perforce**

DJVR : jeu expérimental en Réalité Virtuelle sur le mixage de musique. **Unity, C#, Perforce**

Etudes et formation

2022—2023 **Université du Québec à Chicoutimi (Canada)** : Maîtrise en Informatique (spécialité jeux vidéo)

2018—2023 **Polytech Marseille** : Cycle préparatoire + Cycle ingénieur informatique

2018 **Lycée Alphonse Benoit** : Bac scientifique mention très bien (spécialité sciences de l'ingénieur, option mathématiques)

Expérience pro

2024 : **Ingénieur Développement** pour **Dassault Systèmes** (stage de 6 mois)

Capture et séquençage d'animations d'objets dans une scène 3D. **C++, Git.**

Été 2022 : **Développeur** pour **Katomi** (stage de 2 mois)

Conception d'une application 3D pour le projet Okure : manipulation et affichage d'un modèle 3D sur page web en utilisant les outils React et Three.js, utilisation d'algorithmes pour réaliser des mesures sur modèle. Organisation en **Agile. Git.**

Été 2019-20-21 : **Monteur en mobilier** pour **Proespace** (stage ouvrier et employé en intérim)

Été 2018 : **Assistant administratif** pour **Proespace**