



Aymeric SUDRE

Technicien Supérieur en Informatique

🏠 73 Boulevard Carnot
Vichy (03200)

✉ aymeric.sudre.pro@gmail.com

📅 21 ans

🔗 <https://portfolio-aymeric.vercel.app/>

👤 Permis B

☎ 07 63 88 86 12

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/aymeric-sudre/>

Langues

Anglais
B2

Centres d'intérêt

AMATEUR DE JEUX VIDÉO STRATÉGIQUES

Une partie de Age of Empire ne se refuse jamais

FÉRU DES ÉCHECS

La prise en passant est prioritaire par rapport aux autres coups

LECTEUR DE MANGAS

Dandadan et Chainsaw Man sont mes préférés

Développeur passionné et amateur de jeux stratégiques, j'allie ma créativité et mon expertise en programmation pour concevoir des expériences interactives inspirées de l'univers du jeu et de la réflexion. Que ce soit pour développer des applications ou imaginer de nouveaux concepts, je vise à captiver les utilisateurs.

Expérience et projets

● Recherche de méthodes d'optimisation pour l'amélioration d'images (stage)

D'avril 2025 à juillet 2025

Université des Sciences et des Technologies d'Hanoï (USTH) Vietnam

- Analyse d'articles scientifiques sur l'optimisation d'images
- Implémentation et test d'algorithmes en Python de fusion d'images
- Analyse des performances à l'aide de métriques (SSIM, PSNR, FMI...)

● Développeur Web (stage)

D'avril 2024 à juin 2024 Yansys Médical Vichy (03)

- Développement d'une application Web facilitant la saisie de compte rendu Pre/Per/Post opératoire pour les médecins
- Résolutions de problèmes sur le progiciel de gestion Dolibarr

● Développement d'un jeu de braquage en réalité virtuelle (projet)

De janvier 2024 à mars 2024

IUT Clermont Auvergne, Le Puy-en-Velay (43)

- Réalisation de l'interface utilisateur
- Modélisation 3D (Blender)
- Intégration des sons et musiques

Compétences

Informatiques

- Conception d'application (Python, C++, OpenGL, Java)
- Développement Web (JavaScript, PHP, HTML, CSS)
- Création de jeux vidéo 2D et 3D (Unity, C#)
- Modélisation 3D (3DS Max, Blender)

Gestion de projets

- Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs
- Appliquer une démarche de suivi de projet en fonction des besoins métiers des clients et des utilisateurs
- Analyse et rédaction d'un cahier des charges

Formations

● BACHELOR UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE INFORMATIQUE, (BUT) APPLIQUÉE À L'IMAGE NUMÉRIQUE

De septembre 2022 à août 2025

Université Clermont Auvergne, Le Puy-en-Velay (43)

● BACCALAURÉAT GÉNÉRAL (Mathématiques/NSI)

De 2019 à 2022 Lycée Saint Pierre, Cusset (03)

Mention Assez Bien