

LOÏC MOUTON

Ingénieur en informatique en dernière année de formation
Recherche un stage de fin d'étude (5 mois - 22 semaines)

Mail: @ loicmouton@hotmail.fr Portfolio:  <https://loicmouton.github.io/>



EXTRAIT PORTFOLIO

Ave Mortem

Prototype de jeu-vidéo action/infiltration à la première personne

- Unreal Engine 4, C++, Perforce
- J'ai travaillé sur: PNJs (IAs, animations), *game design*
- 5 développeurs
- 10 semaines

The Queen's Order

Jeu réalisé pour la *gamejam* "WonderJam UQAC Hiver 2018"

- Unity, C#
- J'ai travaillé sur: Tous les aspects
- 7 développeurs
- 48 heures
- Gagnant du prix du public

Application VR d'analyse sensorielle

Application VR permettant d'évaluer les sens tout en s'amusant

- Unreal Engine 4, C++, Vive
- J'ai travaillé sur: Tous les aspects
- 3 développeurs
- 7 semaines

Car Crash BOOM!!! Yeah!

Prototype de jeu de course arcade en équipe de 2

- Unity, C#, FMOD
- J'ai travaillé sur: *gameplay* du pilote, *game design*, *level design*, *level building*
- 4 développeurs
- 4 semaines

EXPÉRIENCE

Projets de développement de jeux-vidéo et d'applications

C++, Unreal Engine 4, Unity 3D, Méthode Agile (SCRUM), Perforce, VR

 Août 2017 – Aujourd'hui

 UQAC

- Développement suivant une méthode agile de deux prototypes de jeu-vidéo sous Unreal Engine 4 et Unity 3D
- Participation à deux *gamejams* (WonderJam UQAC Automne 2017 et Hiver 2018), utilisation de Unity 3D
- Réalisation de plusieurs autres projets sous Unreal Engine 4

Réalisation de projets bas-niveau en C

C, Multithreading

 Sep 2015 – Juin 2017

 ENSEIRB-MATMECA

- Développement d'un serveur *multithreadé* pour affichage partagée d'un aquarium (5 développeurs)
- Développement d'une bibliothèque de *threads* (3 développeurs)

Président du club de création de jeux-vidéo GCC de l'ENSEIRB-MATMECA

Leadership, travail d'équipe, communication, gestion de projets

 Fev 2016 – Fev 2017

 ENSEIRB-MATMECA

- Organisation de concours et réalisation de formations sur Unreal Engine 4, Unity et Construct 2 axées sur la programmation et le *game design* à des BAC+2

ÉDUCATION

Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)

Maîtrise informatique spécialité jeu-vidéo (double diplôme)

 Août 2017 – Aujourd'hui

 Chicoutimi, Canada

ENSEIRB-MATMECA

Deux premières années de diplôme d'ingénieur en informatique

 Sep 2015 – Juin 2017

 Bordeaux, France

COMPÉTENCES

Langages de programmation

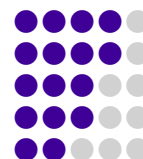
C++

C

C#

Java

Python



Moteur de jeu

Unreal Engine 4

Unity 3D



LANGUES

Anglais - expérimenté (C1 - IELTS 7.5)

Français - natif

AUTRE

- Lecture de nombreux articles scientifiques, ex:
 - *Improving game bot behaviours through timed emotional intelligence* de G. Acampora, V. Loia et A. Vitiello
- Lecture de livres d'IAs pour le jeu vidéo:
 - *Programming game AI by example* de Mat Buckland
 - *AI for game developers* de David M. Bourg et Glenn Seemann
- Lecture de livres de *game design*:
 - *Concevoir un jeu vidéo* de Marc Albinet
 - *The Art Of Game Design* de Jesse Schell (partiellement)