


LOÏC MOUTON

Ingénieur en informatique en dernière année de formation
Recherche un stage de fin d'étude

Mail: @ loicmouton@hotmail.fr

Portfolio:  <https://loicmouton.github.io/>



EXTRAIT PORTFOLIO

Ave Mortem

Prototype de jeu-vidéo

- Unreal Engine 4, C++, Perforce
- Programmation des IAs, *game design*

The Queen's Order

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

- Unity, C#
- 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

Car Crash BOOM!!! Yeah!

- Prototype de jeu-vidéo
- Unity, C#, FMOD
 - Programmation *gameplay*, *game design*

EXPÉRIENCES

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 d'autres projets sous UE4, notamment:
 - Un mini-jeu utilisant la logique floue et des *Timed Automata Fuzzy Controller* pour diriger des agents de jeu
 - Un module de perception visuelle pour les intelligences artificielles plus adaptée aux jeux d'infiltration

Réalisation de projets bas niveau en C

C, Multithreading, SVN, Git, Linux


 Sep 2015 – Juin 2017

 ENSEIRB-MATMECA

- Développement d'un serveur *multithreadé* pour affichage partagé 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

AUTRE

- Jeux favoris:
 - The Last of Us, The Elder Scrolls IV et V, The Witcher 2 et 3, Assassin's Creed Origins, Metro 2033, InFamous 1 et 2, Life is Strange, Rocket League, Ghost Recon Wildlands, Dishonored 1 et 2, Dead Space, Dirt 2, CSGO, Driver San Francisco
- Lecture d'articles scientifiques, de livres d'IAs pour le jeu vidéo et de livres de *game design*, ex:
 - *Improving game bot behaviours through timed emotional intelligence* de G. Acampora, V. Loia et A. Vitiello
 - *Programming game AI by example* de Mat Buckland
 - *Concevoir un jeu vidéo* de Marc Albinet

COMPÉTENCES

Principaux langages de programmation

C++, C#, Java, C, Python, Scheme

Moteurs de jeu

Unreal Engine 4, Unity 3D

LANGUES

Anglais - expérimenté (C1 - IELTS 7.5)

Français - natif

FORMATION

Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)

Maîtrise informatique spécialité jeu-vidéo (double diplôme)

 Août 2017 – Aujourd'hui

ENSEIRB-MATMECA

Deux premières années de diplôme d'ingénieur en informatique

 Sep 2015 – Juin 2017