

# LOÏC MOUTON

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

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

Linkedin:  [www.linkedin.com/in/loicmouton](http://www.linkedin.com/in/loicmouton)



## 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 *Unreal Engine 4* (voir portfolio)

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

**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 étudiants en BAC+2

Sites web

**C, PHP, Symfony, Jekyll, Bootstrap**

 Sep 2015 – Juin 2017

- Développement d'un site web interne à une entreprise avec le framework *Symfony*
- Réalisation de deux sites statiques: un pour une association de l'ENSEIRB-MATMECA et l'autre pour mon portfolio avec *Jekyll*

## AUTRE

- Jeux favoris:
  - TrackMania, 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
- Lecture d'articles scientifiques, de livres d'IAs pour le jeu vidéo et de livres de *game design*

## COMPÉTENCES

Principaux langages de programmation

C++, C#, Java, C, Python, PHP, 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