



LOÏC MOUTON

Ingénieur en informatique spécialisé dans les technologies du jeu vidéo
Recherche poste de *Physics Programmer*

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

 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

Acuity VR

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

- Unreal Engine 4, C++, Vive

CCBY

Prototype de jeu-vidéo

- Unity, C#, FMOD
- Programmation *gameplay*, *game design*

EXPÉRIENCES

Programmeur Engine à *Quantic Dream*

C++, SSE, Math, Texture Streaming, Windows, PS4

 Octobre 2018 – Mars 2019

 *Quantic Dream*

- Participation au maintien, à l'amélioration et à la documentation des bibliothèques bas niveau

Projets de développement de jeux-vidéo et d'applications

C++, UE4, Visual Studio, Unity, Méthode Agile, Perforce, VR

 Août 2017 – Juin 2018

 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*: voir section "Projets" du portfolio (loicmouton.github.io/Projets)

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)

AUTRE

- Jeux favoris:
 - Broforce, The Last of Us, The Elder Scrolls IV, Far Cry 3, Assassin's Creed 2, Rocket League, Dead Space.
- Lecture de livres sur le C++ et le C, d'articles scientifiques, de livres d'IAs pour le jeu vidéo et de livres de *game design*.
- Visionnage de conférences de la GDC et de la CppCon.
- Président du club de création de jeux-vidéo GCC (voir gcc.eirb.fr) durant l'année scolaire 2016-2017.

COMPÉTENCES

Principaux langages de programmation

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

Moteurs de jeu

- Unreal Engine 4
- Unity
- Moteur interne à *Quantic Dream*

LANGUES

English - expérimenté (C1 - IELTS 7.5)

French - natif

FORMATION

Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)

Maîtrise informatique spécialité jeu-vidéo (double diplôme)

 Août 2017 – Juin 2018

ENSEIRB-MATMECA

Deux premières années de diplôme d'ingénieur en informatique

 Sep. 2015 – juin 2018