

LORANE LEBRUN

Ingénieure en informatique

Recherche un poste en gameplay programming

EXTRAIT PORTFOLIO

Ave Mortem – Prototype de jeu vidéo

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

The Queen's Order – Jeu réalisé pendant la *gamejam* 'WonderJam UQAC Hiver 2018'

- Unity, C#
- Gagnant du prix du public

Rancor of the Titan – Prototype de jeu vidéo

- Unity, C#
- *Game design, level design*, programmation des déplacements et gestion des évènements

EXPÉRIENCES

DEVÉLOPPEUSE FULL STACK | THALES SERVICES

Sept. 2018 – En cours

TypeScript, HTML5, SCSS, C#, Visual Studio, Visual Studio Code

- Développement d'une application pour le client EDF aidant au pilotage des centrales hydrauliques.
- (Stage) Développement d'une application mobile interne permettant la réservation de salles de réunions.

UQAC | PROJETS DE DÉVELOPPEMENT DE JEUX-VIDÉO

Août. 2017 – Juin. 2018

C++, C#, UE4, Unity, Visual Studio, Méthode Agile

- Développement de deux prototypes de jeu-vidéo sous *Unreal Engine 4* et *Unity 3D*
- Participation à deux *gamejams*, utilisation de *Unity 3D*

FORMATION

MAÎTRISE EN INFORMATIQUE (JEUX VIDEO) / UQAC, QUEBEC

2019

Conception et développement de jeux (*Unity 3D, Unreal Engine 4*)

Intelligence Artificielle pour le Jeu Vidéo, Systèmes multi-agents

INGÉNIEURE INFORMATIQUE / POLYTECH, MARSEILLE

2019

Informatique avancée, Infographie

Gestion de projet



Email lorane.lebrun@gmail.com

Portfolio loraneleb.github.io

COMPÉTENCES

Anglais :

Expérimenté (C1 - TOEIC 890)

Langages de programmation principaux :

C++, C#, TypeScript

Moteurs de jeu :

Unreal Engine 4, Unity

Méthodes agiles (SCRUM)

Gestion de version (Git)

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux vidéo

Jeux de société

GameJam

Escape Game

Krav Maga

Escalade