



Nicolas LUCIANI

Étudiant Master 2 Informatique

Informations personnelles

Né le 23.09.2001

+33609934047

ncolasluciani@gmail.com

/nicolas-luciani-52141a213

https://github.com/nicolas-lcn

Projets

Pengine | Moteur de jeu 3D

- 01/2023 - 05/2023 | En binôme

Inter'UM | Application Android

- 01/2023 - 05/2023 | En binôme

Luciarinhu | Point&Click

- 01/2023 - 06/2023 | En équipe

Dungeon Crawler [Rogue-lite Java

- 09/2021 - 12/2021

Centres d'intérêts

Jeux vidéo

- Portal | Maquette | SuperLiminal
- Road 96 | Before your Eyes
- Assassin's Creed | Uncharted

Musique

- Guitare et basse (apprentissage en autodidacte)
- Membre d'un groupe

Jeux de rôles

- Joueur de la Guilde de Saint Georges

Streaming sur Twitch

- Découverte de jeux vidéos
- Création de visuels
- Montage vidéo

Langues

- Anglais : niveau C1 (945 TOEIC obtenu le 15/06/2022)
- Allemand : certification « KMK » niveau B2, lu, écrit et parlé.

Formation

2022 - 2024 : Master Informatique Université de Montpellier
Parcours IMAGINE (IA, Image, Jeux vidéo)

2019 – 2022 : Licence Informatique Aix-Marseille Université

- 2021 - 2022 : Licence 3 Informatique
 - Moyenne générale 3ème année de Licence : 18.323/20

2019 : Formation à la communication non-violente, médiation

Expériences Professionnelles

Animateur Polyvalent

01/12/2022 - 16/03/2023 | LGE, Game Over / Contrat étudiant

- Mastering de parties d'escape game et de laser game.
- Accueil et briefing de la clientèle. Organisation anniversaires.
- Réparation, rangement.

Game Master

23/09/2021 - 30/05/2022 | Escape Hunt / Contrat étudiant

- Mastering de parties.
- Accueil et briefing de la clientèle.
- Réparation, rangement et amélioration des salles de jeu.
- Participation à la création de nouvelles salles, de nouvelles énigmes.

Compétences

Programmation

- Python | Java, JavaFX | SQL developer | Web & Réseaux
- C | C# | C++
- GLSL/OpenGL

Outils de développement et de création

- Unity | Blender | Android Studio
- Suite JetBrains | Visual Studio Community
- Gimp et DaVinci Resolve (apprentissage en autodidacte)
- Gestionnaires de version : Git & PlasticSCM

Connaissances théoriques

- Algorithmique | Machine Learning | Logique | IA symbolique
- Impacts environnementaux et sociétaux du numérique
- Architectures des ordinateurs | Systèmes UNIX
- Informatique graphique - Modélisation 3D
- Image processing
- Gestion de projet | Gestion d'équipe
- Gestion de conflits