

Alexandre NINEY



+1 438 530 33 51



nineyalexandre@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/alexandre-niney-71b51340/>

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

Formation

01/2020 – 12/2022: **Baccalauréat Informatique et Génie Logiciel** (UQAM, Montréal) – GPA : 4.06

04/2021 – 08/2021: **Cours de conception de jeux vidéo** (ETS, Montréal) - Note finale : A+

2002 – 2005 : **Ecole Supérieure de Gestion** (ESG Paris XIème) Option Marketing et Publicité.

2001 – 2002 : **DUT-GEA** (Gestion des Entreprises et des Administrations), IUT Sénart / Fontainebleau

Compétences informatiques

Langages de programmation :

- **Java** Héritage, structures de données, stream, threads, tests unitaires et fonctionnels.
- **C** Structures de données, pointeurs, modularité, test unitaires.
- **C++** Généricité des structures de données, modularité, tests unitaires.
- **C#** Structures de données, bibliothèques Unity.
- **SQL** Schémas conceptuels et relationnels, triggers, fonctions, procédures.
- **Python** Apprentissage machine et réseaux de neurones (Sklearn, TensorFlow, Keras)

Langage de programmation web :

- HTML/CSS, Javascript, JQuery, Python / Flask, SQLAlchemy, Node JS et Angular.

Logiciels / API :

- Moteurs de jeux : Unity et Unreal Engine et API graphique OpenGL / WebGL, ThreeJs.
- Gestionnaires de sources : Git Hub/Lab (lignes de commande et SourceTree), Perforce.
- Windows/Ubuntu, Bash Linux, éditeurs (VS Code, IntelliJ / Rider, Eclipse, PyCharm, Nano), Hansoft.

Expérience professionnelle

05/2022 – 08/2022 : Assistant de recherche (département de recherche de l'UQAM)

Modélisation en code d'un futur jeu de plateau afin d'évaluer son équilibre dans les règles et mécaniques.

- Codage de la structure du jeu (personnages, pouvoirs, mécaniques de jeu)
- Simulations de parties avec des algorithmes d'apprentissage machine (Open AI)

08/2021 – 12/2021 : Programmeur de Jeux (Ludia Inc – Studio de Jeux Vidéo)

Programmation LiveOps sur le jeu **Jurassic World Alive**:

- Développement de nouvelles fonctionnalités sur les parties client (Unity , C#) et serveur (Java).
- Résolution de bugs relevés lors des test QA.

03/2021 – 08/2021 : Consultant TI

- Mandats en entreprise dans l'interface CRM Zoho (programmation en Déluge)
-

12/2018 – 08/2019 : Responsable Pricing Europe (Groupe CAT – Transport logistique):

- Management de 4 analystes
- Gestion et optimisation de la marge des tarifs européens (1.3 Mds €)
- Coordination des actions entre la Direction Commerciale et les services Financiers / Opérationnels

08/2018 – 11/2018 : Responsable Intelligence d'Affaire (Costa Croisière - Groupe Carnival):

- Management de 3 analystes
- Gestion des projets d'outils de pilotage (Business Object, Pack Office)
- Echanges et collaboration avec la Maison Mère en Italie sur les actions de pilotage commercial (pricing, capacité, budget)

04/2016 – 08/2018 : Responsable Capacité et Distribution (Europcar France - location de voiture) :

- Management d'une équipe de 12 personnes réparties en trois services
- Coordination et implémentation d'une stratégie d'optimisation du revenu dans la compagnie
- Contrôle des coûts du département (10 millions d'euros) et participation à la création du budget de la firme.

11/2013 – 04/2016 : Responsable Capacité et Outils de Pilotage (Europcar France - location de voiture) :

- Management de 3 analystes
- Développement d'un état d'esprit optimisation du revenu dans l'entreprise
- Déploiement des outils de planning et de prévision d'activité dont certains projets internationaux.

04/2007 – 10/2013: Chef de projet prévisions d'activité (Europcar France - location de voiture) :

- Elaboration des scénarios de prévision d'activité et création des outils de pilotage.
- Analyse de l'activité commerciale, tarifaire et des capacités.

Informations complémentaires

Langues : Anglais / Français bilingue

Centres d'intérêts : Séries / films, jeux vidéo, nouvelles technologies