

# Sébastien Corfa

Étudiant en Maîtrise Informatique en Jeux vidéo à l'UQAC



## Contact

7-455 Rue de sales  
Chicoutimi, Québec  
G7H 4C5

sebspas@gmail.com  
☎ 07 50 91 78 31  
in Sébastien Corfa

## Portfolio

corfa-sebastien.ovh

## GitHub

github.com/sebspas

## Intérêts

Jeux Vidéo  
Innovation Spatiale  
Enseignement

## Objectif

Je recherche un stage dans le domaine du jeu vidéo dans le cadre de ma maîtrise en informatique à l'UQAC. Mon objectif est d'enrichir mes compétences dans ce domaine au sein d'un studio professionnel. À terme, j'aimerais travailler sur l'extension des possibilités créatives offertes au joueur dans les jeux vidéo.

## Études

- Depuis 2017 **Maîtrise Informatique en Jeux vidéo** Université du Québec à Chicoutimi  
Double diplôme informatique en partenariat avec l'INSA de Toulouse
- 2016 - 2017 **Semestre à l'étranger, Corée du Sud** Seoul National University  
Etudiant au Département Informatique et Mathématiques
- 2015 - 2018 **Études d'ingénieur en informatique** INSA de Toulouse  
Ingénieur informatique, Institut National des Sciences Appliquées
- 2013 - 2015 **Diplôme d'études collégiales techniques** Université d'Aix-Marseille  
Formation technique en informatique et communication

## Expériences Professionnelles

- 2017, 3 mois **Laboratoire d'analyse et d'architecture des systèmes, Toulouse** Stage.  
Implémentation d'un module d'obfuscation de protocole en Java et Python. Participation à la rédaction d'un article de recherche. L'objectif final était d'évaluer l'intérêt de ce type d'outil et sa performance.
- 2015, 3 mois **CNRS Laboratoire Parole et Langages, Aix en Provence.** Stage.  
Développement d'un intranet et mise à jour d'un site web pour le laboratoire. Aide à la création de la base de données et ajout de nombreuses fonctionnalités. Réalisation d'un rapport technique pour l'entreprise en LATEX.

## Projets

- 2017, 4 mois **M.A.R.V.I.N. - Projet à l'UQAC** Développement Jeu Unity.  
Réalisation complète d'un jeu sous Unity dans le cadre d'un cours à l'UQAC. J'ai participé à l'implémentation de la majorité des logiques de jeu (armes, déplacements, IA, UI, etc).
- 2017, 4 mois **Orogue - IA pour RogueLike** Projet tutoré - INSA Toulouse.  
Implémentation d'un système multi-agent sur un jeu rogue-like nommé Orogue. J'ai travaillé sur l'implémentation du système en lui-même, mais aussi sur l'optimisation de l'IA et l'interface graphique.
- 2013 - 2015 **S2Go - Site Web de covoiturage** Projet tutoré - IUT Aix en Provence.  
Développement d'un site web de covoiturage sur deux ans. Mise en place d'un planning, gestion d'une équipe, développement d'une base de données, réalisation d'un rapport, présentation du projet.

2012 - 2016 **Communauté Minecraft et Multi-Gamming** Gestion d'un serveur Minecraft.  
Gestion d'un serveur Minecraft pendant 4 ans. Installation et configurations de plugins, organisation de réunion, gestion du serveur Linux, création du forum et du site Web. Top 2 des meilleurs serveurs "role-play" sur Minecraft pendant plus d'un an.

## Concours

2018 **Ubisoft Game Lab Competition** Participation au concours Ubisoft.  
Participation au concours organisé par Ubisoft sur une durée de 2 mois. L'objectif du concours étant de développer un jeu 3D, par équipe de 8 personnes, sous un thème imposé. J'occupe actuellement le rôle de représentant d'équipe et de développeur Gameplay sous Unity.

2017 **GameJam Automne 2017** Concours à l'UQAC.  
Participation à un concours de création de jeux organisé par l'UQAC. Le concours s'est déroulé sur 48H dans lesquels nous avons pu réaliser un jeu complet sous Unity.

## Compétences

Linguistique **Français (maternel), Anglais (TOEIC : 905), Italien (notions)**

Informatique **C#, C/C++, Java, PHP, Html5/Css3, JS/JQuery, SQL/PLSQL, SPARQL, Python**

Logiciels **Unity3D, Visual-Studio, Eclipse, Toad MySQL, MySQLWorkbench, IntelliJ, LATEX, Photoshop**