

---

## Formation

- 2017-2019 **Master en Réalisation Vidéoludique, Game Programming, Rubika, Valenciennes.**
- 2016-2017 **Master en Informatique et Ingénierie des Systèmes Complexes (IISC) labellisé Coursus Master Ingénierie (CMI), Université de Cergy Pontoise.**
- 2016 **Licence Informatique en CMI, Université de Cergy Pontoise.**
- 2014 **Diplôme du BAFA.**
- Juin 2013 **Bac Scientifique, Lycée de l'Hautil à Jouy Le Moutier.**

---

## Réalisations & Expériences

- 2019-Aujourd'hui **Développeur en Intelligence Artificielle, Kylotonn, Paris.**  
Développement d'IA sur **Test Drive Unlimited Solar Crown** sur le **moteur interne de Kylotonn (C++)**
- Création de comportements d'IA de **trafic** à l'échelle de **Hong Kong Island** (Spawn, densité, prise en compte des joueurs et des blocages, règles de signalisations, synchronisation réseau, etc...)
  - Création d'**outils** pour les designers pour leur donner le contrôle sur le comportement voulu des IA en jeu (réseau routier, automatisations de règles de circulations, visualisation en temps réel, statistiques liées au trafic, etc...)
- 2018-2019 **Jeu dans le cadre du Master 2 : Bubble Gum!, Rubika, Valenciennes.**  
Développeur sur Bubble Gum!, un jeu d'arcade développé pour **Nintendo Switch**. On contrôle une lycéenne réalisant des cascades en BMX dans une ville inspirée des années 90. Il a été réalisé sur **Unity** par 6 étudiants.
- Juin - Septembre 2018 **Stage de Master 1, BBlack Studio, Région de Montpellier.**  
Participation à la création d'un jeu en arène multijoueur sur **Unreal Engine 4**.
- Recherche et Développement sur une **IA** pouvant approcher le comportement d'un joueur
  - Création d'un module d'administration de serveur de jeu en **NodeJS**
- 2017-2018 **Projets dans le cadre du Master 1, Rubika, Valenciennes.**
- **Harpooneers** : Développeur moteur et IA sur projet de Twin Stick Shooter/Boss rush sur **Unity**.
  - **Evening** : Développeur sur un jeu sous **Unity** se basant sur un système de sessions quotidiennes.
- Mai - Août 2016 **Stage de troisième année de Licence, Partnering 3.0, Cergy Pontoise.**  
Étude d'un système matériel et logiciel d'un réseau sans fil décentralisé pour le **robot Diya One**
- 2015-2016 **Projets dans le cadre de la licence 3, Université de Cergy Pontoise.**
- Projet de génération **procédurale de créatures et apprentissage** de la survie en milieu inconnu en C++ avec l'utilisation d'un **réseau de neurones** pour la gestion de l'apprentissage
  - Développement d'un jeu en réseau type "Minecraft-like" en **serveur multi-clients** en C

---

## Compétences

### Spécialisation

Langages **C/C++, C#, Java, Python, D**

Moteurs de Jeu **Unity 3D, Unreal Engine 4**

IA **Réseaux de Neurones, Algorithmes génétiques**

Outils **Git, SVN**

### Informatique Générale

Linux **Ubuntu, Debian, Fedora**

Web **XHTML/CSS, PHP, NodeJS**

Base de données **MySQL, PostgreSQL**

Embarqué **Arduino, Raspberry**

Autres **Bots & Outils Discord**

### Langues

Français **Langue maternelle**

Anglais **Intermédiaire**

---

## Divers

- Associatif **Fondateur et Président** de l'Association Hazybot pour trois participations à la **Coupe de France de Robotique** entre 2015 et 2017 en tant que représentant de l'Université de Cergy Pontoise  
Mise en place d'ateliers de robotique pour faire découvrir la robotique aux non initiés
- LAN Party **Organisation** de cinq **LAN Party** de 40 à 120 joueurs sur le campus de l'Université de Cergy Pontoise
- Global Game Jam **Participation** à la **Global Game Jam** 2017, 2018 et 2019
- Animation **Animateur** en colonies de vacances avec l'Association *Objectifs Sciences* sur les drones entre 2013 et 2017