

Bastien Lepesant

Recherche de stage en développement moteur ou IA
dans les Jeux Vidéo de 3 à 4 mois à partir de Juin 2018

VALENCIENNES - FRANCE
☎ (+33) 6 70 53 42 72
✉ bastien@lepesant.me
<https://lepesant.me>
<https://github.com/Eresia/in/bastien-lepesant/>
Mobilité nationale et internationale

Formation

- 2017-2019 **Master en Réalisation Vidéoludique, spécialisation Game Programming, Rubika.**
- 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

- 2017-2018 **Projets dans le cadre du Master 1, Rubika.**
 - **Harpooneers** : Développeur moteur et IA sur projet de Twin Stick Shooter/Boss rush réalisé durant une double semaine intensive par 10 étudiants sous **Unity**.
 - **Evening** : Développeur sur un jeu sous **Unity** commercialisé sur la **plateforme Steam**.
- Mai - Août 2016 **Stage de troisième année de Licence, Partnering 3.0.**

Étude d'un système matériel et logiciel d'un réseau sans fil décentralisé pour le **robot Diya One**

 - Etat de l'art et mise en place d'un **réseau maillé** entre les robots en réseau Wifi avec le logiciel Babel
 - Utilisation de **NodeJS** pour implémenter des mesures de débits Wifi au sein des robots
- 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 logiciel de simulation du RER A en **Java** avec intégration d'une interface client sur une **plateforme Android**
 - Développement d'un jeu en réseau type "Minecraft-like" en **serveur multi-clients** en **C**
 - Développement d'une "tête mobile" en utilisant de la **reconnaissance de couleur** par traitement d'image
- Juin - Juillet 2015 **Stage en Angleterre, DigiSeq.**
 - Réalisation d'un simulateur d'HSM (**Hardware Security Module**) en **Java**
 - Réalisation d'un langage de script en Java permettant l'industrialisation de certaines tâches
- 2014-2015 **Projet dans le cadre de la licence 2, Université de Cergy Pontoise.**
 - Jeu de stratégie en réseau tour par tour en Java avec interface graphique et **intelligence artificielle** en utilisant des outils de **travail en équipe** (SVN)
- Fin 2014 **Stage de première année de licence, Laboratoire ETIS.**

Intégration d'un module GPS pour les différents robots du laboratoire ETIS

Compétences

Spécialisation

Langages **C/C++, Java, C#, Python, D**
Moteurs de Jeu **Unity 3D, Unreal Engine 4**
IA **Réseaux de Neurones, Algorithmes génétiques**
Outils **Git, SVN, HacknPlan**

Langues

Français Langue maternelle

Informatique Générale

Linux Ubuntu, Debian, Fedora
Web XHTML/CSS, PHP, NodeJS
Base de données MySQL, PostgreSQL
Embarqué Arduino, Raspberry
Réseau Wifi, réseaux maillés

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 et 2018 à Cergy
- Animation **Animateur** en colonies de vacances avec l'Association *Objectifs Sciences* sur les drones entre 2013 et 2017