
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

- 2018-2019 **Jeu dans le cadre du Master 2 : Bubble Gum, Rubika, Valenciennes.**
Développeur sur Bubble Gum, un jeu d'arcade sur **Nintendo Switch** où l'on contrôle une lycéenne réalisant des cascades en BMX dans une ville inspirée des années 90. Il a été réalisé sur le moteur **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**
 - 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 jeu en réseau type "Minecraft-like" en **serveur multi-clients** en **C**
- Juin - Juillet 2015 **Stage en Angleterre, DigiSEq, Londres - Angleterre.**
 - 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
- Fin 2014 **Stage de première année de licence, Laboratoire ETIS, Cergy Pontoise.**
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
- Animation **Animateur** en colonies de vacances avec l'Association *Objectifs Sciences* sur les drones entre 2013 et 2017