

En 2^{ème} année de Master à l'ENJMIN, motivé et passionné. Recherche un stage de 6 mois à partir de Mars 2019 en tant que **programmeur serveur/network**.

FORMATION

- 2017-2019** **Master Jeux et Médias Interactifs Numériques, Programmation**  - En cours ENJMIN (Ecole Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques) - Angoulême (16)
- 2015-2017** **Master of Science Manager en Ingénierie Informatique**  IIA (Institut d'Informatique Appliquée) - Laval (53)
- 2012-2015** **Licence Informatique** IIA (Institut d'Informatique Appliquée) - Laval (53)
- 2012** **Baccalauréat Scientifique** (Mention Bien) Lycée Victor Hugo - Château-Gontier(53)

EXPERIENCES

01/2014-09/2017 **Web Développeur, Ozytis**

Créer et débbuger des projets clients et internes.

Tâches principales : Créer des spécifications, **développer** des solutions web et mobiles, prévoir et anticiper les coûts des projets, travailler en **équipe**, **échanger** avec les clients pour élaborer des solutions répondant le mieux à leurs besoins.

Technologies : C# ASP.net MVC, JavaScript (Typescript, JQuery & AngularJS), HTML/CSS

04/2013 - 06/2013 **Technicien ERP, Sèché Environnement**

Assistance et maintien de l'ERP "Sage"

Tâches principales : Maintenir l'ERP et l'améliorer avec les retours des utilisateurs. Implémenter une génération automatique de code-barres (QR Codes) pour les produits de l'entreprise.

COMPETENCES

Développement

C#
C/C++
Java
GLSL (Shaders)

Moteurs/Librairies

Unity
XNA
SFML
OpenGL

Outils

Visual Studio
Git

Langues

Français (natif),
Anglais

Autre

Méthodologie Agile
Gestion de projet
Javascript/HTML/CSS
SQL & NoSQL (notions)

PROJETS

Projet "Deus" (2018)

MMO Hack'n slash & rogue-like, serveur en C++, et client C# et Unity. Programmation **réseau** : échanges en UDP et TCP, Interest management, Local-lag... et programmation **gameplay**.

Peak (2018-2019)

Jeu de glisse mixant jeu de course arcade et boss fight avec Unity. Programmation **gameplay** (physique, tricks, boss), intégration sonore (**WWise**) et visuelle (animation, Inverse Kinematic).

EGO (2018)

Jeu narratif en VR (HTC Vive) avec Unity. Programmation du **gameplay** (effets & interactions avec les objets), intégration de la VR & intégration sonore (**WWise**). Participation aux Hits Playtime 2018.

Autres

Unnecessary Evil (Unity, LudumDare43), **Abyssum** (Unity, Shoot'em Up), **Wonder Tsum** (Unity, LudumDare40), **Heavy Brain** (Unity & UNet, jeu d'enquête), **Cake Arena** (Unity & Unet, FPS simple en LAN), **My Necraft** (C++/OpenGL, Projet de cours)

[Détail des projets sur suliacblineau.eu](http://www.suliacblineau.eu) 

LOISIRS

Running Repousser mes limites et m'entraîner dur, je cours régulièrement des 10KM & semi-marathons (21KM).

Jeux Créer et jouer à des jeux (vidéo ou non), principalement des jeux de stratégies, de puzzle ou des RPG.

Lecture Lire de la science-fiction pour m'évader ou de la programmation pour améliorer mes compétences.