

Esia Belbachir

Stage de fin d'étude en maîtrise de jeux vidéo
(24 semaines de juillet 2018 à décembre 2018)

555 Boulevard de l'Université
Appartement G405
G7H 2B1 Chicoutimi, Québec
☎ 581 234-6209
✉ esia.belbachir@protonmail.com
🌐 esiab.fr

Formations

- septembre 2017 – aujourd'hui **Maîtrise en informatique, Spécialité jeux vidéo**, Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), Chicoutimi, Québec, Canada.
- Méthodes de gestion de projet
 - Principes de conception de jeux vidéo
 - Pratique à travers des projets en équipe
- septembre 2015 – aujourd'hui **Diplôme d'ingénieur en informatique, Spécialité image, interaction et réalité virtuelle**, Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), Belfort, France.
- Equivalent d'une maîtrise en France
- Algorithmique et mathématiques
 - Bases techniques en informatique
 - Culture générale
- 2013 – 2015 **Diplôme d'études universitaires de technologie**, UTBM, Belfort, France.
- Equivalent d'un baccalauréat en France

Expériences professionnelles

- septembre – janvier 2016 **Stage d'assistant ingénieur sur un projet de simulation médicale**, *Laboratoire iCube*, Strasbourg (France).
- Développement en C++
 - Intégrer un robot à un logiciel de simulation médicale
 - S'autoformer en mathématiques et algorithmique
 - Mettre en place des algorithmes de cinématique inverse
 - Mesurer et analyser la performance de différents algorithmes

Expériences de projets

- janvier 2018 – aujourd'hui **Développement du jeu *Run, Gun, Cry!***, UQAC, Chicoutimi, projet en équipe de 6 personnes.
- Développement avec Unity (C#)
 - Méthodologies Agile
 - Organiser et préparer des réunions
 - Animer une réunion de planification, un brain storming
 - Assurer une bonne communication au sein de l'équipe
 - Réaliser des dessins de concept
- décembre 2017 **Réalisation de l'application *Time Watcher***, *Projet personnel*.
- Développement sur Android (Java)
 - Travailler en autonomie
 - Planifier son travail
 - Mettre en place des tests automatisés

- octobre – **Réalisation du jeu *Undruidic Championship***, UQAC, projets en groupe de
décembre 2017 3 personnes.
5 sprints de 1 semaine
- Développement avec Unreal Engine (Blueprints)
 - Méthodologies Agile
 - Développer un jeu en réseau
 - Réaliser un Game Concept Document (GCD) et un Game Design Document (GDD)
- septembre – **Développement de l'application *Boardeo***, UQAC, Chicoutimi, projets en
décembre 2017 groupe de 2 personnes.
- Développement sur Android (Java)
 - Utiliser une base de données distante (Google Firebase)

Compétences

Langues	Français : Langue maternelle Anglais : courant (Diplôme Bulats C1 86/100)
Certifications	Niveaux 1 et 2 du Cisco Certified Network Associate (CCNA)
Langages	Java, C/C++, C#, Python, L ^A T _E X, UML
Outils	Git, Unity, Unreal Engine, Android Studio, IntelliJ, Visual Studio, Eclipse, Trello, Gimp, Inkscape

Loisirs

Associatif	Responsable de la décoration pour la convention du Troll Penché de 2016 à Montbéliard, France
Culture	Jeux vidéo, dessin, lecture, couture
Informatique	Projets personnels