

Lilian Pouvreau

CONTACT/INFOS

-  Lilian Pouvreau
-  +33 7.83.40.47.30
-  pouvreaulilian@gmail.com
-  <https://github.com/Banalian>
-  <https://www.linkedin.com/in/lilian-pouvreau/>
-  <https://banalian.github.io/>

Mon écoute active et mon adaptabilité me permettent d'être efficace en projet afin de travailler en équipe et en autonomie pour progresser moi-même, ainsi que faire évoluer le projet vers ses objectifs.

Langues :

- Français : Langue maternelle
- Anglais : score de 970 au TOEIC

ÉTUDES

FORMATION

Double-Diplôme : Maîtrise en Informatique

2022 - 2024 | UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

- Spécialité jeux vidéo
- Travail sur plusieurs concepts dans le domaine des jeux vidéo comme moteur de jeux, réseau, conception et jeux sérieux

Formation Ingénieur Informatique

2020 - 2024 | POLYTECH TOURS, FRANCE

- Filière Systèmes d'information

DUT GEII (Génie électrique et informatique industrielle) (Équivalence : BAC)

2018 - 2020 | IUT ANGERS, FRANCE

- Spécialité Informatique
- Séjour d'études à l'UQAC (Canada) durant 4 mois de janvier à avril 2020

Baccalauréat STI2D (Sciences et Technologie de l'Industrie et du Développement Durable) Mention Très bien

(Équivalence : DEC)

2015 - 2018 | LYCÉE CHEVROLLIER, ANGERS, FRANCE

- Spécialité SIN (Systèmes d'Information et Numérique)

2024

2022

2020

2018

PROJETS NOTABLES

- Développement d'une API utilisant les API du jeu Trackmania
- Réalisation de différents jeux, comme un Tower Defense, un Shoot-em up ou un jeu sérieux sur l'IA
- Création d'un système de mesure de Co2 dans un réseau d'écoles
- Application d'éducation sur les graphes de voisinages
- Algorithme d'IA appliqué à un jeu vidéo
- Gestion de bras de robot virtuel
- Système de station d'eau pour une école en Afrique

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Septembre 2023 - Mars 2024 | Stage développeur UI Engine chez Beenox

BEENOX, QUÉBEC, CANADA

- Développement sur Call of Duty Modern Warfare III et sur un projet non annoncé sur l'interface graphique et le moteur du jeu.
- Résolution de bugs et développement de fonctionnalités dont une d'accessibilité.
- Réalisation d'un outil interne pour Perforce

Juin 2022 - Août 2022 | Stage développeur chez Worldline

WORLDLINE, TOURS, FRANCE

- Développement d'un logiciel interne de génération de rapports concernant les dépendances des projets

Mai 2020 - Juin 2020 | Stage en laboratoire informatique à l'UQAC

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI, CHICOUTIMI, CANADA

- Développement d'algorithmes en intelligence artificielle dans les jeux vidéos

Jan 2018 - Nov 2019 | Serveur dans un restaurant (Temps partiel)

VILLA D'OR, LES-PONTS-DE-CÉ, FRANCE

- Autonomie
- Rapidité
- Travail en équipe
- Relation clientèle

PROJETS PERSONELS

Extra Leaderboard Position

<https://openplanet.dev/plugin/extraleaderboardpositions>

- Plugin pour le jeu Trackmania 2020 permettant aux joueurs d'avoir plus d'informations concernant les leaderboards.
- Développement débuté en février 2022
- Plugin utilisé par des milliers de personnes sur le jeu

Rebrick

<https://banalian.itch.io/rebrick>

- Jeu réalisé durant la GMTK Game Jam en équipe de 4.
- Breakout, mais on place des briques pour protéger un coeur.
- Thème : Roles Reversed

RoomBlock

<https://banalian.itch.io/roomblock>

- Jeu réalisé seul durant une Game Jam entre amis.
- Le but est de sauver des chats en éclairant une salle petit à petit.
- Thème : One Room

COMPÉTENCES

MOTEURS

- Unreal Engine 5
- Unity
- Moteur privé

LANGAGES

- C++
- LUA
- C#
- ... (Voir Github)

VERSIONNING

- Git/Github/Gitlab
- Perforce

SOCIALES

- Travail en équipe
- Adaptabilité
- Soif d'apprentissage

LOISIRS

- Informatique/Nouvelles technologies : Réalité Virtuelle/Augmentée
- Musique : Guitare (1 an + loisir) Batterie (6-7 ans)
- Séries/Vidéos : visionnage en anglais
- Jeux vidéo : tous types, souvent joués en anglais