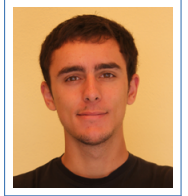


Jean Meyblum

1947 rue Poupart
H2K3H1 Montréal, QC
☎ 438 928 0350
✉ meyblum.jean@gmail.com
🌐 jeanmeyblum.weebly.com
21 ans – Permis de conduire

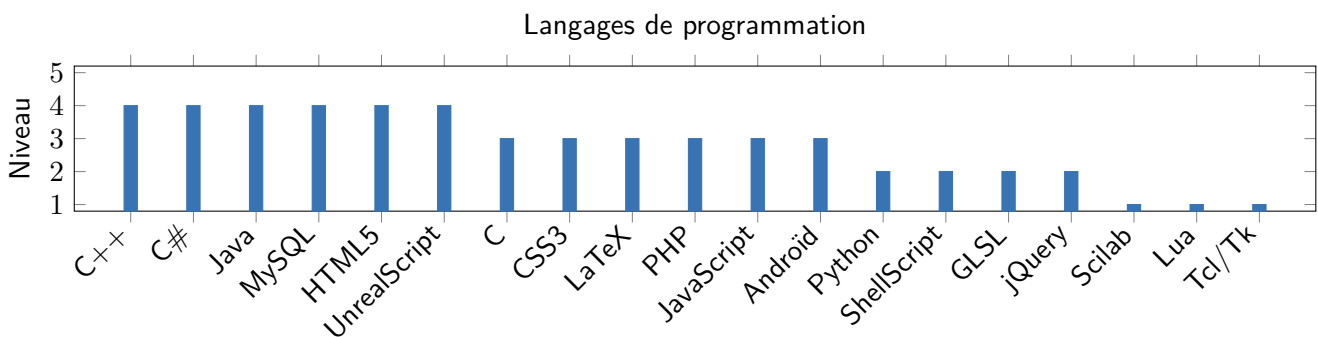


Développeur junior spécialisé en jeux vidéo

Formation

- 2012-2013 **Baccalauréat en Informatique**, Majeure en Développement de Jeux Vidéo, Université du Québec à Chicoutimi, Moyenne : 95.8%.
- 2010-2012 **DUT Informatique**, IUT Robert Schuman, Université de Strasbourg, France, Rang : 6/73.
- 2007-2010 **Baccalauréat S-SVT**, Lycée Ribeaupierre, Mention «Assez bien».

Compétences



- Moteur de jeu** Unreal Engine 3, Unity 3 et 4, Pygame (notions), XNA (notions)
- Divers** Windows, Linux, Méthodes de QA, UML, Merise, SQL, Connaissance réseaux, Git, SVN, Perforce, Visual Studio, NotePad++, Eclipse

Expériences

- Mai-Juin 2013 **Projet de fin de Baccalauréat**, UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI, Saguenay.
Développement sous **Unity** d'un prototype de jeu sérieux pour Android pour l'aide aux personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer. Prise en main d'un framework 2D pour Unity, travail en pair programming.
- Janvier-Avril 2013 **Concours Academia par Ubisoft**, Équipe Centre NAD – UQAC, Saguenay.
Développement d'un prototype de jeu, nommé **Projet Lacerta** et réalisé sous **UDK**. En charge du développement des mécaniques et de l'intégration des animations du personnage principal.
- Avril-Juillet 2012 **Stage de fin de DUT**, LABORATOIRE RÉGIONAL DES PONTS ET CHAUSSÉES, Strasbourg.
Débogage et mise à jour d'une application d'analyse du bruit routier, réalisée en Scilab et Tcl/Tk. Optimisation d'un algorithme de passage de structures Scilab en Xml.
- Septembre-Janvier 2011 **Projet semestriel de DUT**, IUT ROBERT SCHUMAN, Strasbourg.
Ajout de fonctionnalités sur un gestionnaire de bandes dessinées. Réalisation du cahier des charges, analyse fonctionnelle, prototypage et développement final en Java et Android.
- Août 2011 **Développeur Web**, L'OFFRE WEB, Strasbourg.
Création de modules (catalogue d'achat, livre d'or) pour un framework web créé par l'entreprise. Prise en main du framework, analyse des besoins, Développement final (MySQL, PHP, HTML5, CSS3, Smarty).

Projets Scolaires et Personnels

- Implémentation d'un système de caméras contextuelles et d'un système de combat pour un jeu sous UDK.
- Prototype d'un jeu Unity stéréoscopique pour mobile communiquant avec un Service Android.
- Implémentation d'un système masse-ressort en **C++** avec **OpenGL**.
- Création d'un **GDD** pour un RTS sur tablette et présentation devant un jury de professionnels.
- Développement de shaders en **GLSL**.
- Programmation de **state machine**, de **fuzzy logic** et de **goal driven agent** dans la section AI d'un jeu.
- Auditeur au MIGS (Montreal International Game Summit) 2012.
- Développement d'un IRC-like en **C**.
- Développement d'une messagerie instantanée web et d'un système de connexion.
- Reproduction théorique d'un système d'échange P2P en Java.
- Développement d'un logiciel de gestion de stock en Java.

Autres

- Hiver 2013 **Vendeur-Conseiller**, *Décathlon*, Colmar.
Été 2011 **Mancœuvre**, *Camo Intérim*, Sélestat.
Été 2009 **Agent Technique**, *Commune de Saint Hippolyte*.
Été 2008 **Ouvrier Viticole**, *Huber & Bléger*, Saint Hippolyte.

Langues

- Français **Langue natale**
Anglais **Technique**
Allemand **Basique**

2 ans d'étude au lycée

Intérêts

- Sports de montagne : randonnée, ski
- Lecture : médiéval fantastique
- Musique : flûte traversière, guitare, didgeridoo
- Tir à l'arc