

YOANN POTINET

555, boulevard de l'Université Est
Appartement E1b
G7H 2B1, Chicoutimi (Québec)
Cellulaire : +33625343175
Courriel : yoann.potinet@gmail.com

Formation académique

Maîtrise en informatique Spécialisation jeux vidéo	2019 – 2020
<hr/>	
Université du Québec à Chicoutimi, Chicoutimi, Canada	
Ecole d'ingénieur, Spécialisation Informatique et technologies de l'information	2016 – 2021
<hr/>	
Hautes Etudes d'Ingénieur, Lille, France	
Cycle préparatoire en physique, chimie et sciences de l'ingénieur	2014 – 2016
<hr/>	
CPGE Implantée Hautes Etudes d'Ingénieur, Lille, France	
Baccalauréat Français Série Scientifique 2011 – 2014	2011 – 2014
<hr/>	
LICP, Tourcoing, France	
Obtenu avec mention Bien	

Expérience professionnelle

Développeur de logiciels à temps partiel	Septembre 2019 – Aujourd'hui
<hr/>	
Bluemanoid, Roubaix, France (Réalisé en télétravail)	
<ul style="list-style-type: none">• Gestion de serveurs avec Docker et Ansible• Création d'une application web avec PHP/Laravel• Design d'une base de données SQL• Intégration d'une API web dans un projet Unity	
Développeur 3D (Stagiaire)	Mai 2019 – Août 2019
<hr/>	
Bluemanoid, Roubaix, France	
<ul style="list-style-type: none">• Optimisation d'une solution d'affichage de supermarché en 3D avec Unity• Développement d'un miroir OpenFoodFacts en JavaScript pour supporter des requêtes en batch.• Réalisation d'un convertisseur de texture avec Python et Crunch.	
Développeur Backend (Stagiaire)	Janvier 2018 – Août 2018
<hr/>	
3DDUO, Roubaix, France	
<ul style="list-style-type: none">• Développement de trois applications Web avec Python/Django pour des jeux sérieux.• Création d'un jeu sérieux avec Unity fonctionnant via une ceinture lombaire médicale connectée en Bluetooth ainsi que d'une api backend pour persister les données des utilisateurs.	

Compétences

Langues

Français : Langue maternelle

Anglais : Niveau B2 certifié

Diplôme Cambridge English B2 First (2017)

Espagnol : Notions

Compétences techniques

Langages de programmation

- C++
- C#
- Python
- Java

Moteurs de jeux

- Unreal Engine 4
- Unity

Outils

- CLion
- Visual Studio Code
- Visual Studio
- Conan
- Git
- Perforce
- Docker

Systemes d'exploitation

- Windows 10
- GNU/Linux

Implications sociales

Président et cofondateur de l'association étudiante HEI Game Studio

2018 – 2019

Références

Mes références sont disponibles sur demande.