

cala1001@usherbrooke.ca  
1025 rue St Laurent O, Longueuil

<https://linkedin.com/in/albin-calais>  
<https://github.com/Akahara>  
<https://acalais.fr>

(450) 639 1063 (partagé)  
(+33) 6 63 78 03 69

# Albin Calais

Je cherche un stage en Jeu Vidéo (spécialisation System/Tools) de 6 mois à partir de mi-mai sur Montréal

## Formation

**Maîtrise en développement du jeu vidéo** 2023-2024  
Université de Sherbrooke à Longueuil

- développement du jeu vidéo, moteur Unreal Engine
- C++ spécialisé, IA avancée, maths appliquées

**Diplôme d'ingénieur en informatique** 2019-2024  
Ecole polytechnique de Tours (France)

- équivalent français de la maîtrise en informatique
- spécialisation architecture, systèmes et réseaux

## Expériences professionnelles

**Stagiaire développeur, Code-Troopers** (France) 2023

Dev. de solutions professionnelles d'évènementiel

- Intégration et développement continu  
- gitlab CI, build pipeline, tests d'intégration & unitaires  
Développement web et mobile  
- React Native, Typescript, Kotlin

**Assistant développeur, Artefacts** (France) 2022

Développement d'outils de cartographie libres

- OpenStreetMaps, MySQL  
Traitement d'images et optimisation par l'IA  
- Python, PyTorch, TensorFlow

**Stagiaire développeur, Artefacts** (France) 2017

Dev. d'outils graphiques pour l'utilisation de gitlab

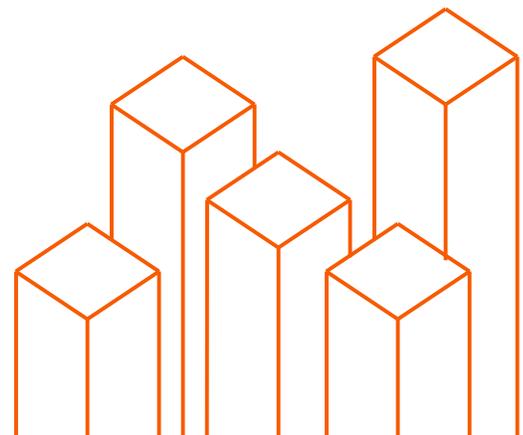
## Compétences

- Plus de 5 ans d'expérience avec Java, C++, Javascript/Typescript et Python
- Connaissances de SQL, Kotlin, APL et Uuia
- Conception et architecture logicielle
- Infographie, développement sur GPU
- Gestion de projet
- Création et gestion de bases de données
- Très bonne compréhension de l'Anglais

## Vie associative

**Responsable formation du club d'informatique P++**

- Former sur des outils de collaboration (git, kanban) et des technologies web
- Participation aux projets de développement de groupe
- Restauration d'une borne d'arcade publique



## Projets/Réalisations notables

(cf. page github)

### MarbleEngine

Moteur de rendu 3D et de génération de terrain en OpenGL/C++. Réalisé en binome sur 4 mois.

### PebbleEngine

Moteur 3D de jeu en DirectX/C++. Réalisé en équipe de 4 sur 4 mois. (projet de session à l'université de Sherbrooke)

### Site personnel

Un portfolio classique, qui m'a fait administrer mon propre serveur.

### AHK

Un compilateur en Java pour un nouveau langage de programmation, inspiré de Java et C++ mais orienté fonction, compilé vers l'assembleur (sans llvm).

### Projets de cours

- Un solveur du TSP et plus via du Label Setting, en équipe de 6.
- Des IA de jeu à information complète et partielle.

### Jeux divers

- **Topaz** - Un jeu mobile de puzzle (fini mais non publié) en Typescript/React-native.
- **TrickyTowers** – une réplique du jeu Tricky Towers qui tourne sur la borne d'arcade de polytech Tours, réalisé en Java/OpenGL.
- J'ai aussi fait beaucoup d'autres jeux plus ou moins finis, personnels ou de Game Jams en équipe.

## Références

### Nicolas Dauphin-Moulin, Business Developer

Code-Troopers

<https://fr.linkedin.com/in/nicolas-dauphin-moulin>

### Cyrille Giquello, Entrepreneur développeur

Artefacts

<https://fr.linkedin.com/in/cyrillegiquello>

## Intérêts et loisirs

- Randonnées
- Jeux de plateau
- Résolution de problèmes (mathématiques, logiques...)

