

ALEXANDRE CASSANELLI

Étudiant en maîtrise en Informatique

82, rue Paul Doumer 91330 YERRES (France) - +33 6 27 56 84 42 - a.cassanelli@orange.fr - Permis B

Portfolio : <http://a.cassanelli.free.fr>

FORMATION

MAÎTRISE EN INFORMATIQUE (spécialisation jeux vidéo)

Université du Québec à Chicoutimi - Québec
2021 - 2022

BACCALAURÉAT AVEC MAJEURE EN CONCEPTION DE JEUX VIDÉO

Université du Québec à Chicoutimi - Québec
2018 - 2019

DIPLÔME UNIVERSITAIRE D'ÉTUDES TECHNOLOGIQUES INTERNATIONALE (double diplôme)

Institut Universitaire Technologique Paris Descartes - France (Paris)
2018 - 2019

DIPLÔME UNIVERSITAIRE TECHNOLOGIQUE EN INFORMATIQUE

Institut Universitaire Technologique Paris Descartes - France (Paris)
2016 - 2018

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL SCIENTIFIQUE

Option Informatique et Science du Numérique
Lycée François Joseph Talma - France (Brunoy)
2015 - 2016

EXPÉRIENCE

avril 2018 - juin 2018 **CISSS Montérégie-Centre (Québec) | Stagiaire développeur web**

Évolution de la plateforme SOFI (Solution d'Optimisation des Formulaires Internes) de l'INLB (Institut Nazareth et Louis-Braille) :

- Développement, implémentation et maintien de nouvelles fonctionnalités (sauvegarde automatique de formulaires, thème sombre, ...)
- Vérification de la fiabilité des modifications effectuées via réalisation de tests.

PROJETS

Liste complète (avec liens de téléchargements + vidéos) disponible sur mon [portfolio](#)

janvier 2021 - mai 2021 **Moonstone Kingdom | Programmeur (Unity et C#)**

Réalisation d'un hack'n'slash en équipe de 7 sur Unity.

- Rédaction de documentation pour l'équipe (Trello et Git)
- Codage des scripts de gameplay et interface (stats et modificateurs de stats, spawners, zones d'effets, paramètres audios)
- Conception et implémentation d'interfaces
- Création d'assets graphiques (animation d'interfaces et de barre de vie)
- Tâches de polish réalisées : Refonte graphique des interfaces

mai 2020 - octobre 2020 **Projet de jeu online | Programmeur (Unity et C#)**

Projet indépendant de jeu de cache-cache vue de dessus réalisé sous Godot.

- Réalisation des particules de soin et du script associé au déclenchement de celles-ci.
- Création des scripts de collectibles (Speed Boost & Light Boost).
- Création du script de joueur (déplacement + cône de détection) et de la synchronisation des mouvements joueurs/serveur

LANGUES

Français (Langue maternelle)
Anglais (C1)
Espagnol (B2)

COMPÉTENCES ET OUTILS

- Concevoir et manipuler une application en lien avec une base de données
- Documenter son code
- Travailler avec les méthodes agiles au sein d'une équipe
- Conceptualiser, développer et tester une application orientée objet (héritage, polymorphisme, design patterns...)
- Gérer des projets informatiques
- Administrer un système

Langages de développement : C#, C++, Java, C, PHP, Python

Langages Web : HTML, CSS

Langages Base de Données : SQL

Langage de modélisation : UML

Environnement de programmation : PyCharm, Eclipse, Visual Studio 2015/2017/2019, Android Studio, Unity, Unreal Engine 4

Environnement : Windows 7 et 10, Linux (Debian 7 et Kali)

Logiciels : Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effects CS6, Suite Office 2016, Krita, Notepad++, Git

INTÉRÊTS

Loisirs : jeux vidéo, dessin, montage vidéo
Sport : Badminton, Sport en salle