

Guilhem CICHOCKI

ADRESSE: 640 Rue des Hospitalières, Appt 1, G7H4C8, Chicoutimi, Québec

EMAIL: guilhem.cichocki@gmail.com, PORTABLE: +1 418 490 2448

PORTFOLIO: www.guilhem-cichocki.com, GITHUB: gcichocki

LANGUES: Français, Anglais

Stage de 6 mois comme **Programmeur Gameplay/IA/Outils** pour l'été ou l'automne 2018

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

ÉTÉ 2017 | **Stagiaire en sécurité informatique** au LAAS-CNRS à *Toulouse, FRANCE*
Développement d'un système de détection d'intrusion numérique dans un domicile connecté. Réception de signaux des technologies sans fil et clusterisation des signaux.

CONCOURS ET RÉALISATIONS

- 2018 | **Concours Universitaire Ubisoft : Penguin Panic**, Jeu typé *Coopération*
Lauréat du prix des Meilleurs Défi et Innovations Techniques
Travail principalement axé sur les agents intelligents et le contrôleur principal.
Algorithme d'IA adaptatif se basant sur la dynamique entre les joueurs.
- 2018 | **Winter Wonderjam UQAC : Rainbow Sheep**, Jeu typé *Gestion* avec Unity3D
Implémentation des agents intelligents.
Implémentation d'un module de gestion des couleurs par synthèse additive.
Création et mise en place du Level Design et de l'interface utilisateur.
- 2018 | **Genetic Driver**, Réseau de neurones et algorithmes génétiques en Java
Implémentation du système d'IA sans librairie pour en découvrir le fonctionnement.
- 2017 | **Native Ruins**, Jeu typé *Survie, exploration* avec Unity3D
Le joueur doit trouver comment s'évader d'une île déserte. Des totems lui confèrent le pouvoir de métamorphose. Un inventaire physicalisé renforce l'aspect survie.
- 2017 | **IA pour le jeu vidéo**, Développé en C++
Implémentation de machines à états finis, Steering Behaviors, systèmes multi-agents et d'apprentissage par réseau de neurones pour un jeu de tir en 2D.
- 2017 | **Light The Way**, projet de jeu personnel *Casual* avec Unity3D
Le joueur doit rejoindre la fin du niveau en récupérant toutes les étoiles. Il devra utiliser la lumière pour découvrir les obstacles présents et parvenir à ses fins.
Le jeu est disponible avec 30 niveaux sur le Google PlayStore

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Prog. Haut Niveau: C#, Java, Python

Programmation Mobile: Android

Prog. Bas Niveau: C++, C

Gestion de projet: Github, Gitlab

Moteur de jeu: Unity3D

Web: HTML, CSS, Javascript

Intelligence artificielle: Systèmes multi-agents, Steering Behaviors, Apprentissage

VIE ASSOCIATIVE

2013-2017 | **Membre du Club d'informatique de l'INSA de Toulouse**

Président du Club en 2016-2017

Soutien en ADA, Unix et C pour les étudiants

Développement de jeux et de sites web

2016-2017 | **Elu étudiant à l'Amicale de l'INSA de Toulouse, association étudiante**

Maintenance du site web de l'Amicale

Gestion du parc informatique

2016-2017 | **Elu étudiant au conseil du département d'informatique,**

Création et lancement de projets pour améliorer la vie étudiante au sein du département

ÉTUDES ET FORMATIONS

2017-2018 | **Master en Informatique et Développement de Jeux Vidéo**

Université du Québec à Chicoutimi, Chicoutimi - CANADA

2012-2018 | **Ingénieur en Informatique et Réseaux**

Institut National des Sciences Appliquées, Toulouse - FRANCE

CENTRES D'INTÉRÊTS

ACTIVITÉS SPORTIVES Badminton, Randonnée

ACTIVITÉS CULTURELLES Développement de jeux vidéo, Voyage, Musique

Références fournies sur demande