

Marc Brenot

Développeur/Infographiste

Adresse :
66, rue du Châtelet
69400 Liergues

Téléphone :
06 46 04 51 95

Naissance :
30/03/1994

Permis :
B – Véhiculé

Mail :
marc.brenot1@gmail.com

Portfolio:
marcbrenot.free.fr

Compétences

Informatique :

- Langages : C#/C/C++, Java/JavaScript, Cg, Html/Php/Css, SQL.
- Outils : Unity3D, Eclipse, NetBeans, Visual Studios, Qt, Unreal Engine.
- Base de données : MySQL, PHPMyAdmin.
- Modélisation et animation : Blender.

Langues :

- Anglais : Ecrit et parlé – TOEIC 805 points.
- Allemand : Bases.

Expérience Professionnelle et Personnelles

Avril – Août 2014 : Analyste programmeur Ejinov

- Refonte du logiciel de gestion Ezinix sous Java. Refonte totale de l'interface utilisateur avec la librairie JGoodies et rattachement à une nouvelle base de données intégrée en parallèle.

Applications notables :

- Application mobile pour Android : Shoot'em up en réalité augmentée développée sous Unity3D avec le plugin Vuforia.
- Application de visualisation d'images 3D développée dans le cadre d'une optimisation d'interface homme machine sous Qt avec des éléments OpenGL et OpenCV.
- Plusieurs applications mineures sous Unity3D dont une application de gestion avec mise en place d'une interface et d'un système de base de données exportée sur mobile Android.
- Projet en cours : jeu de stratégie en temps réel (plus d'informations sur mon site web) développé sous Unity3D.

Modélisations et animations 3D :

- Modélisation et animation d'un personnage mécanique.
- Modélisations des modèles utilisés pour le jeu de stratégie en temps réel cité au-dessus.

Formation

2009 – 2012 : Baccalauréat S Lycée Louis Armand

- Science de l'ingénieur.

2012 – 2014 : DUT Informatique IUT A Bourg-en-Bresse

- Filière informatique générale.

2014 – 2015 : Ecole ingénieur Université de Technologie Belfort-Montbéliard

- 1^{er} année cycle ingénieur.