

ALEXANDRE HONORE

INGÉNIEUR INFORMATIQUE

Étudiant en double diplôme international ingénieur informatique + maîtrise en jeux vidéo, je cherche un stage d'une durée de 22 semaines à partir de septembre 2026.

CONTACT



+1 581 668 7192



alexandre.honore@hotmail.fr

HARD SKILLS

- Développement d'application :
C/C++, C#, JAVA, SFML, JavaFx
- Moteurs de jeu :
Unreal Engine(C++), Godot(C#/GDScript),
Unity(C#)
- Développement Web :
HTML, CSS, JS, Next.JS, React,
PHP, ASP.NET
- Autre :
Python, Scheme, SQL, Unix

SOFT SKILLS

- Communication
- Collaboration
- Adaptabilité
- Curiosité

CENTRES D'INTÉRÊT

JEUX VIDÉO

SPORT

VOYAGES

LECTURE

JEUX DE RÔLE

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Stage Automatisation et Développement –

KOESIO MANAGED SERVICES / RILLIEUX / 2024

- 20 semaines + 4 en CDD
- Automatisation de processus internes grâce à un outil RPA
- Développement d'applications internes
- Résultat : 500h/mois de travail humain économisé

FORMATIONS

Ingénieur en Informatique -

POLYTECH / LYON / 2021 - 2026

Maîtrise Informatique (Jeux Vidéo) -

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC A CHICOUTIMI / 2025 - 2026

PROJETS

Le Nectar des Étoiles –

<https://blova.itch.io/nectar-des-etoiles>

Jeu narratif développé en 48h et décrochant la **1er place** lors de la WonderJam d'hiver 2026 de l'UQAC sponsorisé par Ubisoft Saguenay

Jeu de plateforme | It-takes-IO –

<https://github.com/Alexandre-honore/It-takes-IO>

Réalisation d'un jeu de plateforme 2 joueurs en c++ à l'aide de la bibliothèque graphique SFML.

PokeBotDiscord –

<https://github.com/Alexandre-honore/PokeBotDiscord>

Réalisation d'un bot discord en javascript permettant aux utilisateurs de s'occuper de leur ferme ainsi que de capturer et collectionner des pokémons.



PORTFOLIO

<https://alexandre-honore.github.io>