

PROGRAMMEUR GAMEPLAY

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis Octobre 2022 (Mid-level Developer à Abrakam Entertainment SA depuis Août 2023)

Développement de Stellaris: Astral Planes en collaboration avec Paradox Interactive.
 Développement de systèmes de gameplay et d'interfaces. Intégration de contenu et d'assets.
 Création de shaders particuliers pour certains assets.
 Projet sur le moteur propriétaire Clausewitz, projet en C++.

Junior Developer à Abrakam Entertainment SA, Février 2022 – Septembre 2022

Développement de prototypes dans le but de trouver le prochain jeu du studio.
 Création de gameplay, d'interfaces et mise en place d'un réseau.
 Projet sous Unity en C# avec moteur de gameplay interne en C++.

Stage de fin d'études à Abrakam Entertainment SA, Juillet 2021 – Janvier 2022

Portage console de Roguebook vers les Playstation 4, Playstation 5, XboxOne et XboxSeries.
 Implémentation des SDKs pour interagir avec les systèmes des consoles.
 Optimisation du jeu pour ces plateformes et gestion des TRCs.
 Projet sous Unity en C# avec moteur de gameplay interne en C++.

Stage au GEVES, Juin 2020 – Août 2020

Traitement d'images multispectrales et hyperspectrales pour étudier une maladie du blé.
 Segmentation d'images et classification par intelligence artificielle afin de faciliter
 la détection de la présence de deux champignons différents sur les épis.

LANGAGES DE PROGRAMMATION ET OUTILS PRATIQUÉS

C#, Unity3D, C++ utilisés dans le cadre professionnel
 Expérience sur un moteur de jeu et un de gameplay propriétaires
 Introduction à Unreal Engine 5
 Java, Lua, Python
 Git, Jira

LANGUES

Français natif
 Anglais courant
 (TOEIC 870 en 2020)

FORMATION

2020 – 2021 Maîtrise en informatique (spécialisée en jeux vidéo) à l'UQAC, Chicoutimi, Québec
 2018 – 2021 Formation d'ingénieur à l'ESIR en Technologies de l'Information à Rennes
 Spécialisé en Imagerie Numérique
 2016 – 2018 Classe Universitaire Préparatoire aux Grandes Écoles
 2013 – 2016 Baccalauréat S-SVT spécialité mathématiques, Mention Bien

COMPÉTENCES

- ✓ Développement de gameplay et d'interfaces
- ✓ Analyse de spécifications
 - ✓ pour estimer les modifications à apporter
 - ✓ pour architecturer le projet en fonction
- ✓ Capacité d'adaptation
- ✓ Portage de projet sur console
- ✓ Critique du gameplay et du feeling général
- ✓ Investissement dans les projets

PROJETS PERSONNELS (voir site)

2019 – 2021, Participation à plusieurs GameJams
 2020 – 2021, Création d'Add-Ons « Currency Tracker » et « Tamriel Ambulance » pour The Elder Scrolls Online
 02/2020 – 04/2020, Tower Forge, tower défense fait sous Unity disponible sur itch.io

CENTRES D'INTÉRÊTS

Jeux de rôles et Jeux vidéos
 Musique, Pratique du piano
 Parkour, Randonnée en montagne

AUTRE ACTIVITÉ

Traduction partielle Anglais → Français du jeu
 Subnautica : Below Zero