

alexandre stang

| concepteur technique UI/UX

☎ (438) 496-6124

✉ alexandre.stang.web@gmail.com

🔗 <https://alexandrestang.github.io/>

🌐 [/alexandrestang](#)

compétences

web HTML5 | CSS3/SCSS | Javascript | jQuery | React | Bootstrap | PHP | SQL

programmation Java | C# | Python

autres Unity | GitHub Desktop

design Photoshop | Illustrator | XD | Figma

langues Français | Anglais

éducation

Baccalauréat en informatique

📅 2021 - 2024 📍 Université de Montréal

- Programmation orientée objet et structures de données
- Approfondissement des concepts d'optimisation algorithmique

Concepteur technique UI/UX

📅 mai 2023 - mars 2024 📍 Porcelaine Digital Games

- Réalisation de wireframes sur Adobe XD
- Intégration et programmation des interfaces dans Unity avec C#

DEC-BAC en création de jeux vidéo - concentration intégration logicielle

📅 2019 - 2021 📍 UQAT - Campus de Montréal

- Intégration d'éléments à l'intérieur de moteurs de jeu
- Design d'interfaces dédiées au jeu vidéo
- Collaboration entre artistes, designers et programmeurs

Concepteur technique UX (projet scolaire)

📅 sept. 2020 - mars 2021 📍 UQAT - Campus de Montréal

- Réalisation de wireframes et collaboration avec les concepteurs UI
- Intégration des interfaces à l'intérieur de Unreal Engine 4
- [Travail en équipe quotidien en vue d'une sortie sur Steam](#)

Technique d'intégration multimédia

📅 2015 - 2019 📍 Cégep Édouard Montpetit

- Réalisation de sites web statiques et dynamiques
- Design graphique de pages web et d'applications mobiles
- Introduction à la modélisation 3D et au montage vidéo

Concepteur UI/UX (projet scolaire)

📅 sept. 2019 - fév. 2020 📍 UQAT - Campus de Montréal

- Réalisation d'une interface utilisateur pour un jeu événementiel
- Création de visuels sur Adobe Photoshop et Adobe Illustrator
- [Présentation du projet au public lors de la Nuit Blanche 2020](#)

Concepteur UI

📅 mars 2019 - mai 2019 📍 Cégep à Distance

- Réalisation de planches d'animation sur Adobe Illustrator
- Détourage de photos avec Adobe Photoshop