

# Antoine Gaulin

909 rue Noël, Laval, QC 🏠

(514) 705-6699 📞

antoine.gaulin@outlook.com ✉️

linkedin.com/in/antoinegaulin 🌐

github.com/anteige 🌐



## Profil

- 4 ans d'expérience en C++ grâce à des projets professionnels, académiques et du tutorat
- Capacité d'analyse utile dans la traduction et la vulgarisation de problèmes complexes
- Créativité permettant d'envisager des solutions sous plusieurs angles
- Curiosité qui cherche à comprendre le fonctionnement des systèmes de jouabilité
- Passionné du divertissement interactif depuis de nombreuses années



## Formation

**D.E.S.S. en administration des affaires | HEC Montréal** 2020 – 2021

Moyenne cumulative : 3,42 / 4,3

**Baccalauréat en génie informatique | Polytechnique Montréal** 2016 – 2020

Moyenne cumulative : 3,22 / 4,0



## Expériences de développeur

**Analyste-programmeur | GIRO** 2021 – Auj.

- Comprendre des fonctionnalités C++ existantes et les mettre à jour tout en proposant des améliorations pour les rendre plus performantes
- Analyser des incidents et les corriger de façon créative dans le but de fournir un support client efficace à l'aide de Microsoft Dynamics

**Développeur opérations & support | Global Eagle** mai – août 2019

- Analyser des problèmes ponctuels et les documenter afin de simplifier la tâche aux développeurs dans une culture DevOps
- Développer un outil de dépannage Python en utilisant une approche mathématique originale qui offre une bonne maintenabilité
- Suggérer et développer avec succès des scripts sous Linux qui accélèrent le processus chronophage de mise à jour de systèmes distants via SSH

**Développeur C# | Crœsus** mai – août 2018

- Intégrer une fonctionnalité dans une application mature avec WPF tout en assurant une cohérence dans le style d'écriture du code existant
- Élaborer une base de données SQL supportant plus de 200 joueurs assez flexibles pour permettre au game designer d'ajuster les défis proposés



## Langages de programmation

- Unity
- C++
- Python
- Git
- Méthodes agiles
- Unreal Engine
- C#
- Perforce
- Linux
- Programmation orientée objet



## Implications en jeux vidéo

### Concours universitaire Ubisoft | Polytechnique Montréal

janvier – mai  
2020

- **Coder des systèmes** gameplay sur Unreal Engine 4 et réalise la vision de l'équipe afin d'améliorer la qualité du jeu et l'expérience des joueurs
- **Collaborer** avec une équipe composée d'un animateur, une designer, trois artistes, un étudiant en génie logiciel et une programmeuse en IA
- **Corriger des bogues** qui nuisent à l'expérience de jeu et documente le problème afin de diminuer le risque de reproduction

### Conception de jeux vidéo | Polytechnique Montréal

Août –  
Décembre  
2019

- **Coder des systèmes** liés aux 3C afin de garantir une expérience de jeu intéressante avec une prise en main simple.
- **Concevoir un jeu original** à l'aide du logiciel Unity et en assurer la qualité en ajustant différentes valeurs paramétrables.

### Projet logiciel d'application web | Polytechnique Montréal

janvier – mai  
2018

- **Coder des systèmes** liés à caméra, aux collisions et aux contrôles afin de fournir un environnement de développement productif
- **Développer un outil d'édition de piste de course 3D** avec Angular et WebGL pour générer plus facilement des niveaux intéressants



## Portfolio d'applications

### Scan My Cart | Hackatown 2018

2018

- **Développer une application Angular** permettant de numériser des étiquettes avec son cellulaire et afficher l'empreinte écologique d'un produit
- **Collaborer** avec des étudiants en génie informatique dans le but de produire un projet innovant

### SmartNebula | Hackatown 2017

2017

- **Innover avec un application Ruby on Rails** qui calcule la consommation d'essence de l'utilisateur et incite à l'achat d'une automobile électrique
- **Intégrer** une équipe formée de trois étudiants issus d'écoles différentes ayant déjà travaillé ensemble

### NightFriend | GitHub

2017

- **Programmer un logiciel C++** qui facilite les observations astronomiques en proposant des objets pertinents et leurs coordonnées

### Fusa | GitHub

2017

- **Coder un logiciel C++** permettant de calculer et simuler un décollage de fusée en fonction d'un fichier de configurations
- **Collaborer** avec des étudiants du génie mécanique et aéronautique dans l'optique de construire une fusée et le faire décoller



## Distinctions

### Bourse de la Relève Desjardins | Fondation Desjardins

2020

Bourse offerte au 2<sup>ème</sup> cycle universitaire

### Bourse Ivado | Hackatown 2017

2017

Meilleure valorisation des données

### Bourse de la Relève Desjardins | Fondation Desjardins

2016

Bourse remportée au mérite pour le 1<sup>er</sup> cycle universitaire