

Nicolas Blier

Programmeur de jeux vidéo
Programmeur analyste

✉ nicolasblier@hotmail.com

📞 (514) 953-6426

🔗 <https://www.linkedin.com/in/nicolas-blier-26880968/>

Français et Anglais

ÉDUCATION

Programmeur de jeux vidéo

Collège de Bois-de-Boulogne - Montréal
Décembre 2023 à mai 2025

Technique en informatique

Collège de Rosemont - Montréal
Janvier 2012 à mai 2016

COMPÉTENCES

TECHNIQUES

Engin de jeux vidéo :

Unity, Unreal Engine, Godot

Langages de programmation :

C#, C++, JSON, HTML, CSS,
ReactJS

Environnement de développement :

Visual Studio, Visual Studio Code,
Rider

Contrôle de versions :

GitHub, GitLab, Perforce

Méthodologies :

Agile/Scrum, MVC, SOLID,
Atomic Design

Base de données :

Firebase, MySQL, SQL, GraphQL

Gestion de projets :

Trello, Hansoft, Confluence, Jira,
Notion

Système de gestion de contenu (CMS) :

Sitecore, Optimizely, Contentful

PROFIL

Je suis un développeur motivé par les défis et toujours prêt à m'améliorer. J'apprends rapidement les structures mises en place pour adapter mon expertise et proposer d'autres points de vue. Je suis polyvalent et versatile en fonction des rôles qui me sont attribués. On dit de moi que je suis très débrouillard et que je contribue positivement aux succès des projets entrepris. Je suis quelqu'un qui s'intègre rapidement aux équipes et qui inspire la confiance.

EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

Stagiaire en tant que programmeur de jeux vidéo

Tobafeu Studio | Saguenay | Février 2025 – mai 2025

- Ajouter des fonctionnalités gameplay au jeu ;
- Corriger les bugs qui ont été identifiés ;
- Optimiser le code pour le portage sur consoles.

Technologies utilisées : Unity, C#

Développeur Web

Nexio acheté par Cofomo en 2021 | Montréal | Avril 2017 – novembre 2022

Responsabilités générales :

- Participer au développement de sites web pour différents clients ;
- Accompagner les clients, l'analyse de projets et la faisabilité des demandes ;
- Développer les pages des sites selon les plans indiqués ;
- Assurer que les sites soient compatibles sur desktop et mobile ;
- Programmer des composantes de sites web sur différentes plateformes.

Projets réalisés :

WSP (firme d'ingénierie) : Développer du contenu front-end et assurer la qualité du projet

BCF (firme d'avocat) : Assurer la migration du Site web Episerver vers Sitecore

CCQ (firme de construction) : Développer les formulaires du site web

BDC (firme d'entrepreneuriat) : Développer le site, gérer la migration et le débogage du site

Equisoft (firme d'assurance) : Développer des tests automatisés pour leur intranet.

Stagiaire en tant que développeur web

HELPOX | Montréal | Mai 2016 – août 2016

- Concevoir des interfaces web pour l'intranet ;
- Faire interagir les différentes pages avec l'API de facturation et de cours en ligne ;
- Développer une interface d'administration.

Nicolas Blier

Programmeur de jeux vidéo
Programmeur analyste

PASSE-TEMPS

Développer des prototypes de jeux

Créer des histoires dans un Univers fictif

Jouer aux jeux vidéo

Streamer sur Twitch et YouTube

Donjons et Dragons (joueur et maître de jeu)

RÉALISATIONS

Jeux vidéo : [Mega Robot](#) (projet personnel) – Janvier 2020 à aujourd'hui

C'est un jeu de combat stratégique en tour par tour où votre objectif est de détruire le robot adverse pour gagner de l'expérience, avancer dans l'histoire, améliorer vos membres, compléter des quêtes et des succès pour prouver que vous êtes le meilleur des meilleurs!

Le jeu a été testé par plus d'une quarantaine de personnes.

Compétences : Organisation, Game Design, Programmation C#, Travail d'équipe, Brainstorming.

Technologies utilisées : Unity, C#, Firebase, Trello, GitLab, Méthode Agile.

Site web : [Guesstiny](#) (projet personnel) – Août 2025 à aujourd'hui

Site inspiré du concept de Geoguessr, mais dans l'univers de Destiny 2. Le joueur est face à une image du jeu et doit déterminer où il se trouve, quels ennemis peuvent être présents et dans quelle activité il a accès à la zone.

Compétences : Organisation, Game Design, Travail d'équipe.

Technologies utilisées : Vue.js, MySQL, Node.js, Méthode Agile.

Jeux vidéo: [Wired-Up](#) (Game Jam) – Mini Jam 57

C'est un jeu de survie chronométré où vous devez rapidement connecter les diodes autour du plateau de jeu pour gagner des points et survivre le plus longtemps possible. Le jeu a été testé par plus d'une vingtaine de personnes.

Compétences : Organisation, Programmation C#, Brainstorming, Travail d'équipe.

Technologies utilisées : Unity, C#, Firebase, Trello, GitHub.

Jeux vidéo : [Broken Ship](#) (Game Jam) – Ludum Dare 49

C'est un jeu d'exploration chronométré où vous devez ramener les 30 morceaux de votre vaisseau pour gagner.

Le jeu a été testé par plus d'une trentaine de personnes.

Compétences : Organisation, Programmation C#, Brainstorming, Travail d'équipe.

Technologies utilisées : Unity, C#, Trello, GitHub.