

Alexandre Brochu

1925 rue Émile-Martineau

H7N 0B2 Laval – QC

☎ (819) 209-9772

✉ alexbrochu1@gmail.com

📁 brochu.github.io

in Alexandre Brochu • 🌐 Brochu

Éducation

- 2012-2015 **Bacc en informatique**, *Université de Sherbrooke*, Sherbrooke (Québec).
- Moyenne générale finale de 4.06
 - Programmation de rendu
 - Intelligence artificielle
 - Programmation orientée objet
- 2009-2012 **Technique en informatique**, *Cégep de l'Outaouais*, Gatineau (Québec).

Expériences de travail

- Nov. 2019 **Programmeur Unreal**, *Behaviour Interactive*, Montréal, QC.
present
 - Travailler avec l'engin de jeu Unreal Engine 4
 - Écrire la logique du jeu et des outils (utilisant C++ et 'blueprints')
 - Publier un jeu sous une nouvelle plateforme récente (Stadia)
 - Pratiquer de nouveau des aspects de la programmation graphique
 - Faire part d'un projet à succès avec des mises à jour
- Juin 2016 **Programmeur Unity**, *Behaviour Interactive*, Montréal, QC.
- Nov. 2019
 - Travailler avec l'engin de jeux Unity3D
 - Écrire la logique du jeu (AI, Animation, UI, Systems and Backend)
 - Planifier la logique de jeu et des systèmes
 - Publier des jeux sous multiples plateformes (Android, iOS)
 - Pratiquer le domaine de la programmation graphique
- Juillet 2015 **Programmeur Unity**, *Fuel Industries*, Ottawa, ON.
- Juin 2016
 - Travail avec le moteur Unity3D
 - Modifier le code du jeu directement (intelligence artificielle, animation, interface usager)
 - Ajouter des fonctionnalités au jeu d'après des spécifications
 - Régler des problèmes identifiés par une équipe de testeurs
 - Développement d'un jeu sur une plateforme mobile
- mai 2014 **Programmeur généraliste**, *Square Enix Montreal*, Montréal, QC.
- août 2014
 - Travail avec le moteur Unity3D
 - Modifier le code du jeu directement (intelligence artificielle, animation, interface usager)
 - Ajouter des fonctionnalités au jeu d'après des spécifications
 - Régler des problèmes identifiés par une équipe de testeurs
 - Développement d'un jeu sur une plateforme mobile
- janv. 2013 **Développeur Web**, *Environnement Canada*, Gatineau, QC.
- avr. 2013
 - Travail en grande partie autonome
- sept. 2013
 - Développer une nouvelle version d'un outils pour aider à la productivité des employés
- déc. 2013
 - Planifier une implémentation d'une base de données
 - Écrire le code d'un outil de publication web (asp.net, MVC)
 - Aider à la gestion de serveurs web

Compétences techniques

Systèmes d'exploitation	Microsoft, Linux, MacOS, Android
Langages	C++, C#, Javascript, Ruby, Python, Racket, Java
Outils de développement	Visual Studio, Visual Studio Code, Rider for Unreal Engine, Vim, CMake, GDB
Gestion de version	Git (Command line, Sourcetree, Fork), Github, Bitbucket, GitLab, Perforce, SVN, TeamFoundation
Moteurs de jeu	Unity 3D, Unreal Engine 4, DromEd

Prix et distinctions

- Deux différentes mentions d'excellence pour les sessions été 2013 et hiver 2015 à l'Université de Sherbrooke suite à l'obtention d'une note moyenne finale de 4.3 (A+) pour ces sessions.
- Meilleur rendement physique 536
- Meilleur rendement chimie 584

Projets personnels et universitaires

- Moteur de rendu en tracé de rayons — Implémentation d'un algorithme d'apprentissage par récompenses
- Visualisateur du système solaire — Générateur de fractales parallèle (OpenGL)
- Travail sur des projets personnels pour explorer les possibilités des engins de jeux populaires — Création d'un jeu basé sur des mécaniques observées dans un jeu existant

Intérêts

Jeux vidéo	J'aime bien jouer aux jeux vidéo dans mes temps libre d'une part pour l'expérience et aussi pour comprendre ce qui rend un jeu intéressant
Ordinateur	Au cours de mes études, j'ai bâti des ordinateurs pour des proches ainsi que moi-même
Mathématiques	Depuis mes cours de mathématiques à l'Université, J'aime comprendre les concepts mathématiques qui sont à la base de la programmation
Musique	J'ai appris à jouer de la guitare électrique de façon autodidacte. J'ai beaucoup développé ma curiosité et ma capacité à apprendre par moi-même avec cette expérience.

Snowed In Studios

Snowed In Studios

123 TopKekStreet

Ottawa (ON)

19 Mars 2015

Dear Sir or Madam,

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis ullamcorper neque sit amet lectus facilisis sed luctus nisl iaculis. Vivamus at neque arcu, sed tempor quam. Curabitur pharetra tincidunt tincidunt. Morbi volutpat feugiat mauris, quis tempor neque vehicula volutpat. Duis tristique justo vel massa fermentum accumsan. Mauris ante elit, feugiat vestibulum tempor eget, eleifend ac ipsum. Donec scelerisque lobortis ipsum eu vestibulum. Pellentesque vel massa at felis accumsan rhoncus.

Suspendisse commodo, massa eu congue tincidunt, elit mauris pellentesque orci, cursus tempor odio nisl euismod augue. Aliquam adipiscing nibh ut odio sodales et pulvinar tortor laoreet. Mauris a accumsan ligula. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Suspendisse vulputate sem vehicula ipsum varius nec tempus dui dapibus. Phasellus et est urna, ut auctor erat. Sed tincidunt odio id odio aliquam mattis. Donec sapien nulla, feugiat eget adipiscing sit amet, lacinia ut dolor. Phasellus tincidunt, leo a fringilla consectetur, felis diam aliquam urna, vitae aliquet lectus orci nec velit. Vivamus dapibus varius blandit.

Duis sit amet magna ante, at sodales diam. Aenean consectetur porta risus et sagittis. Ut interdum, enim varius pellentesque tincidunt, magna libero sodales tortor, ut fermentum nunc metus a ante. Vivamus odio leo, tincidunt eu luctus ut, sollicitudin sit amet metus. Nunc sed orci lectus. Ut sodales magna sed velit volutpat sit amet pulvinar diam venenatis.

Albert Einstein discovered that $e = mc^2$ in 1905.

$$e = \lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{n}\right)^n$$

Yours faithfully,

Alexandre Brochu

fichier attaché: curriculum vitæ