

Alexandre Brochu

943 avenue du Cheval-Blanc

J8R 1A2 Gatineau – QC

☎ (819) 209-9772

☎ (819) 669-4016

✉ alexbrochu1@gmail.com

📁 brochu.github.io

in Alexandre Brochu • 🌐 Brochu

Éducation

2012-2015 **Bacc en informatique**, Université de Sherbrooke, Sherbrooke (Québec).

Programmation de rendu

Intelligence artificielle

Orienté objet

C++

2009-2012 **Technique en informatique**, Cégep de l'Outaouais, Gatineau (Québec).

Expériences de travail

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 autres 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

janv. 2012 **Développeur logiciel**, STaCS DNA, Ottawa, ON.

août 2012 – Travail avec une équipe de testing

– Ajout de fonctionnalités dans un logiciel

– Modifier le logiciel en se basant sur des spécifications

– Régler des problèmes soulignés par les clients

– Modifier et maintenir une grande base de données SQL

– Stage complètement en anglais

Compétences techniques

Systèmes
d'exploita-
tion Microsoft, Linux

Langages C++, C#, Javascript, Ruby, Python, Racket, Java

Outils de dé-
veloppement Visual Studio, Eclipse, Netbeans, Vim, CMake, GDB

Gestion de version	Git (Github, Bitbucket), Perforce, SVN, TeamFoundation
Moteurs de jeu	Unity 3D, Unreal Engine, DromEd

Prix et distinctions

- Meilleur rendement physique 536
- Meilleur rendement chimie 584
- Félicitations du Doyen de la faculté des sciences de l'Université de Sherbrooke suite à une session terminée avec une note moyenne de 4.3

Projets personnels et universitaires

- Moteur de rendu en tracé de rayons
- Implémentation d'un algorithme d'apprentissage par récompenses
- Visualisateur du système solaire (OpenGL)
- Générateur de fractales parallèle
- Création de contrôles de FPS de base avec l'engin Unity 3D
- Création d'une version fan d'un jeu connu (Unity 3D)

Intérêts

Jeux vidéo	J'aime bien jouer aux jeux vidéo dans mes temps libre d'une part pour l'expérience et aussi pour l'étude puisqu'un autre de mes passes temps est la création de jeux vidéo
Ordinateur	Au cours de mes études, j'ai bâti des ordinateurs pour moi-même ainsi que pour des proches
Musique	Je joue de la guitare électrique depuis 7 ans maintenant. Je suis complètement autodidacte et j'ai beaucoup développé cette compétence au cours de mon apprentissage