

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).

- 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

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, Android

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

- 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 (OpenGL)
- Générateur de fractales parallèle
- Création de contrôles de FPS de base avec l'engin Unity 3D
- 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
- 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