

Formation

Baccalauréat en Sciences Informatiques <i>Université de Sherbrooke</i>	2024
Maîtrise en Histoire <i>Université de Sherbrooke</i>	2018
Baccalauréat en Histoire <i>Université de Sherbrooke</i>	2015

Connaissances

Linguistiques : Français (langue maternelle), Anglais (oral 5/5, écrit 4/5)

Informatiques: C++, C#, Unity. SQL, TypeScript, Angular, Entity Framework, Certification en CyberSecurity (ISC)²

Expérience de travail

Analyste d'Affaire hiver 2023
Section TI, Ville de Sherbrooke

- Refonte des méthodes de travail et optimisation de l'utilisation de l'outil Azure DevOps.
- Redéfinir les politiques d'accessibilité web pour le projet Contact-Citoyen.
- Coordonner l'information et des membres de l'équipe pour l'harmonisation des politiques d'accessibilité web.
- Remanier et optimiser le code pour assurer la pérennité du *Frontend* du projet.
-

Développeur Full Stack stagiaire été 2022
Section TI, Ville de Sherbrooke

- Développer d'une application web visant à réunir les services municipaux et à faciliter l'accès aux citoyens à ces services.
- Développer et maintenir du *Backend* nécessaire au fonctionnement de l'application web.
- Mise en place d'un *Frontend* convivial pour transmettre facilement l'information aux citoyens.
- Maintenir une base de données cohérente en fonction des besoins du projet.
- Déceler les problèmes potentiels quant au déploiement de l'application web

- Établir une planification et créer plusieurs cours entre le moyen-âge et la période actuelle.
- S'adapter aux besoins particuliers de la classe et répondre aux objectifs pédagogiques.
- Vulgariser et expliquer des événements d'actualités à l'aide de notions historiques.
- Faire interagir la classe dans le but de développer son sens critique.
- Utiliser la conception universelle de l'apprentissage (CUA) pour s'assurer de l'apprentissage de chacun.

Projets personnels

Sherbrooke Game Jam 2023

2023

The Beast of Hamshire

- Concevoir le jeu pour assurer une cohérence entre la narration et la jouabilité.
- Mettre en place de la structure nécessaire à la réussite du projet.
- Réaliser le développement du jeu en HTML, CSS et JavaScript.
- Héberger le jeu en ligne pour assurer une jouabilité uniforme.
- Effectuer le suivi des tests d'assurance qualité.
- Coordonner une équipe multidisciplinaire de 6 personnes.

Global Game Jam 2020

2020

- Réalisation d'un jeu complet au Global Game Jam 2020 en 48h.
- Concevoir le jeu pour assurer une cohérence entre la narration et la jouabilité.
- Écriture des règles, test et mise en page des objets ludiques.
- Travailler en collaboration.

Loisirs et intérêts

- Développer et concevoir des systèmes de jeux.
- Collectionner et peindre des figurines miniatures.
- Composer de la musique.
- Élaborer de façon continue de nouvelles techniques de fermentation (Pain, Hydromel, Kombucha).