

César Small

Programmeur UI/Gameplay

Expérience

Novembre 2024 - Septembre 2025

Programmeur UI/Gameplay – Goosebyte

- Développer et maintenir des systèmes de gameplay sous Unreal Engine 5 en C++, tout en créant des outils et composants réutilisables afin d'améliorer les pipelines de production, la clarté de l'architecture et la rapidité d'itération au sein de l'équipe gameplay
- Collaborer avec les designers et artistes pour prototyper, itérer et peaufiner les fonctionnalités de gameplay
- Encadrer des juniors et stagiaires via des revues de code, des retours techniques et le partage de bonnes pratiques, afin de favoriser leur progression et de maintenir la qualité du code

Octobre 2023 - Novembre 2024

Programmeur Gameplay – Awaceb

- Créer de nouveaux systèmes de gameplay pour un projet non divulguée
- Développer des connaissances avec le Gameplay Ability System (GAS), Common UI et système multijoueur d'Unreal Engine
- Concevoir des zones de test pour rendre le débogage plus efficace et assurer une meilleure optimisation du projet

Février 2023 - Octobre 2023

Programmeur Junior – Goosebyte

- Participer au développement de systèmes de gameplay, d'outils internes, au débogage et aux tests
- Intégrer les retours et les recommandations afin d'enrichir mes connaissances et renforcer mes compétences en programmation
- Collaborer avec les designers et artistes pour l'implémentation et le peaufinage des fonctionnalités gameplay

2022-2023

Développeur VR/Analyste – OVA

- Créer et implémenter un système d'analytique dans le logiciel
- S'assurer d'un code propre et efficace
- Documentation du système d'analytiques créé

Formation

Janvier 2022 - Décembre 2022

Spécialisation en RA/RV/RM

Institut Grasset, Montréal

Novembre 2022 -Décembre 2022

Stage Développeur VR

OVA

Compétences

- C
- C++
- C#
- Python
- Javascript
- HTML/CSS
- Unity
- Unreal Engine
- Git
- JIRA
- Click Up
- Confluence

Contact

Montréal, QC, H4C 2C7

Cesar.small@hotmail.com

[LinkedIn](#)

Références

Sur-Demande