

Emmanuelle Cloutier

Gameplay / AI / UI Game Programmer

Québec, Canada | (438) 525 9036 | emmanuellecloutier1045@gmail.com | [Portfolio](#) | [linkedin](#) | [Github](#)

Objectif Personnel :

Étudiante passionnée en programmation de jeu vidéo, à la recherche d'un premier stage ou emploi pour mettre en pratique **mes compétences en programmation, en mathématique et en moteurs de jeu. Autonome, créative et motivée** à contribuer à des projets concrets dans l'industrie du jeu vidéo.

Compétences Techniques :

- | | | |
|-----------------|-----------------|---------------|
| - C++ | - Unreal Engine | - Javascripts |
| - C# | - Blueprints | - HTML |
| - Unity | - Godot Engine | - Git |
| - Unreal Engine | - Java | - Perforce |
-

Éductions :

Baccalauréat en développement de jeux vidéos

Août 2023 - À ce jour

Université du Québec à Chicoutimi

Cours intéressants :

- | | | |
|-------------------------------|--|------------------------------|
| - Prototypage Unreal Engine | - Intelligence artificielle dans les jeux vidéos | - Réalisation d'un jeu vidéo |
| - Structure de donnée | - Conception jeux vidéos | - Programmation multijoueur |
| - Programmation orienté objet | - Programmation des moteurs de jeu | - Algorithmes |
-

Diplôme DEC en science informatique mathématique

Août 2021 - Juillet 2023

Cégep de Trois - Rivières

Cours intéressants :

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| - Programmation de projet final Unity | - Structure discrète |
| - Prototypage Unity | - Algèbre linéaire et vectoriel |
-

Autres compétences :

- | | |
|--------------------------------------|--|
| - Fiable, motivée et assidue | - Autonome et prend des initiatives |
| - Innovante et ouverte au changement | - Habituee au travail en grande équipe |
| - Expérience en tranche vertical | - Bilingue français et anglais |
| - Bonne en résolution de problèmes | |
-

Projet :

Critters Eat - Projet d'école

Mars 2025 - À ce jour

- Travail collaboratif avec artistes et programmeurs sur un projet complet