

SÉBASTIEN FOURNIER

ARCHITECTE LOGICIEL



Ville de Québec



581-235-5850



fournierseb2@gmail.com

Aa Français - English



fousse24.github.io/portfolio



github.com/Fousse24

LANGAGES

C, C++, C#, Java

TypeScript, Angular, NodeJS, HTML

EXPERTISES

Programmation orientée objet (POO)

Abstraction et Patrons de conception

Architecture de systèmes et de données

Gestion de mémoire et optimisation

Jeux vidéo (design, outils et engins)

Prototypage et itération

Documentation et contrôle de version (Git)

Développement backend et frontend

COMPÉTENCES

Pensée créative et analytique

Leadership et travail d'équipe

Minutie et vue d'ensemble

Polyvalence et adaptabilité

Communication technique et artistique

Design graphique

EXTRACURRICULAIRE

- Lauréat de 4 prix d'excellence durant mes études.
- 100+ heures de bénévolat pour les jeunes et les gens dans le besoin.
- Chanteur, pianiste, danseur, dessinateur et circassien amateur.

Versatile et créatif, je gravite naturellement vers les mathématiques, les jeux vidéo, le design technique et les projets innovateurs. Je suis un développeur rigoureux et ouvert d'esprit avec un penchant pour les défis, la résolution de problèmes et la conception de systèmes.

ACCOMPLISSEMENTS

42 QUÉBEC - CURSUS PRINCIPAL

Réaliser une collection de projets touchant divers aspects de la programmation

- Apprentissage par les pairs via l'expérimentation, la discussion active et la révision de code constante;
- Gestion autonome de mon horaire tout en respectant un quota d'heures.

BÉNÉVOLAT DANS UN ORGANISME À BUT NON-LUCRATIF

Offrir mes services à un OBNL qui m'a aidé et qui aide plusieurs jeunes.

- Centraliser les données et standardiser les méthodes de travail;
- Aider à sauver environ un jour de travail par mois, par employé;
- Siéger sur le Conseil d'administration et le comité de sélection.

REMAKE COMÉDIQUE D'UN RPG (JEU DE RÔLE)

Répliquer une partie d'un vieux JRPG comme cadeau pour mon frère

- Approfondir mes connaissances d'engin et outils de jeu vidéo (Unity);
- Concevoir un système de combat tour par tour;
- Expérimenter l'enregistrement et l'intégration audiovisuel;
- Prototyper un UI dynamique et un système d'animations de combat qui s'adapte aux types de sorts et d'attaques utilisés.

ÉDUCATION

ARCHITECTURE LOGICIELLE

42 Québec

2021 - Présent

CONCEPTION DE JEUX VIDÉO

AEC - Cégep de Limoilou

2017 - 2018 (2 sessions)

INFORMATIQUE DE GESTION

DEC - Cégep de Chicoutimi

2008 - 2011

EXPÉRIENCE

CONSULTANT EN TECHNOLOGIE

Centre Jacques-Cartier

depuis 2017, Bénévole sur appel

TECHNICIEN WEB

Cégep de Chicoutimi

2010