

Gautier DERVAUX
Montréal, Québec
(438)-924-4592
gautier.dervaux@polymtl.ca

Ubisoft Montréal
5505, blvd St-Laurent, #2000
Montréal, Québec, H2T 1S6

Madame, Monsieur,

Présentement en maîtrise professionnelle à Polytechnique Montréal, je vous fais part de ma candidature à l'offre de stage postée sur la Ruche intitulée « Stagiaire Scientifique de données ».

Ubisoft, un des plus gros éditeurs de jeux en pleine réussite d'après [GlobalNewswire](#), tient son succès récent en grande partie grâce aux jeux en ligne. De part leurs ventes et leurs achats « in-game », ces jeux représentent un médium privilégié pour surveiller et analyser l'expérience de jeu des joueurs à travers le monde. Ils sont par conséquent une source presque infinie de données qu'il est nécessaire de traiter et d'analyser pour toujours améliorer l'expérience de jeu et la rentabilité.

Ces différents défis font partie intégrante de ma formation. J'ai notamment étudié les notions Mathématiques et statistiques qui m'ont permis d'apprendre à traiter des quantités conséquentes de données, afin d'en tirer des informations précieuses. Ainsi ce stage fait grandement écho à ce que j'ai appris et mis en pratique dans divers projets, que je vous invite à découvrir dans mon CV lié à cette candidature. J'ai hâte de pouvoir appliquer toutes ces connaissances en industrie. Chaque lot de données renferme ses propres caractéristiques et difficultés. De vrais jeux de données sont d'autant plus complexes et intéressants. J'espère donc considérablement apprendre de cette expérience grâce aussi à l'équipe dont je ferai partie.

En effet, Ubisoft semble un environnement de travail idéal pour apprendre de mon équipe et pleinement déployer mes compétences. J'ai eu la chance d'assister à deux présentations, une sur l'analyse d'une frame de Watch Dogs 2 présentée par des programmeurs engin, et une autre sur le développement DevOps présenté par Louis-Michel Gélinas. Ces présentations m'ont confirmé que le studio d'Ubisoft à Montréal offre une atmosphère internationale qui correspond totalement à mon profil. Plusieurs projets en équipe interculturelle et des séjours de plusieurs années à Zürich puis à Londres m'ont notamment appris la valeur de ce genre de diversité.

Personnellement, j'ai découvert Ubisoft en tant que joueur à travers notamment les jeux Assassin's Creed qui m'ont passionné. Découvrir l'envers du décor de ces jeux serait une perspective réjouissante. Je découvre par ailleurs durant cette session le fonctionnement des moteurs de jeux, et en particulier Unity pour développer une application de réalité virtuelle.

Ce stage me permettra donc d'apprendre beaucoup du dessous de l'industrie du jeu vidéo, mais surtout d'appliquer et d'accroître mes connaissances et compétences en science des données.

Pour tous renseignements complémentaires, je serai heureux de vous répondre.

Veuillez agréer, Madame, Monsieur, mes salutations distinguées.

Gautier DERVAUX

- Ubisoft
 - 15 Ans
 - Un des plus gros éditeurs de jeux vidéo
 - Le plus gros studio ici à Montréal avec plus de 3000 employés.
 - Des performances éclatantes qui dépassent les espérances d'après [GlobalNewswire](#)
 - Les jeux vidéo en ligne prennent de plus en plus de place.
 - Les jeux en ligne sont des médiums privilégiés pour surveiller et analyser l'expérience de jeux des joueurs. Ils sont donc sources infinies de données à analyser
- Étudiant double diplôme.
 - IMT Atlantique écoles grandes Mines
 - Ingénieurs Généraliste majeur Mathématiques
 - Polytechnique Montréal
 - Maîtrise professionnels

Pourquoi ce stage ?

- Stage
 - Echo à ma formation et expérience
 - Mathématiques
 - Analyse de données.
 - Apprentissage Automatique
 - J'ai hâte de pouvoir appliquer toutes ces connaissances en industrie. Chaque lot de données renferme ses propres caractéristiques et difficultés. De vrais jeux de données sont d'autant plus complexes et intéressants. J'espère donc considérablement apprendre de cette expérience grâce aussi à l'équipe dont je ferai partie.
- Ubisoft
 - Des présentations données à PolyMTL par des personnes d'Ubisoft
 - Programmeurs Engins
 - Analyse d'une frame Watch Dogs 2
 - Développeur DevOps
 - Louis-Michel Gélinas
 - Ambiance d'entreprise
 - Français <-> Canadien
 - Plein de choses à découvrir culturellement
 - Culture d'entreprise d'Ubisoft -> intégrer à l'équipe
 - Atmosphère internationale dont j'ai l'habitude de part mes différents projets
 - Plusieurs années en Suisse à Londres et maintenant au Québec.
 - Beaucoup d'expérience en tant que joueur -> voir derrière
 - Cette session j'étudie Unity côté scripting et engine
 - Ce stage me permettra donc d'apprendre beaucoup du dessous de l'industrie du jeu vidéo mais surtout d'appliquer mes connaissances et compétences en science des données.