



Contact

Jordygelb@gmail.com

[JojoGelb.github.io/Portfolio](https://github.com/JojoGelb/Portfolio)

[Linkedin.com/in/jordy-gelb](https://www.linkedin.com/in/jordy-gelb)

[Github.com/JojoGelb](https://github.com/JojoGelb)

Education

UQAC: Double diplôme:
Maîtrise en informatique (jeux vidéo)
Canada, 2023-2025

ENSICAEN: Formation ingénieur
en informatique parcours IA,
image et son
France, 2021-2024

UGA: DUT Informatique
France, 2019-2021

Compétence Social

- ◆ Collaborateur
- ◆ Curieux / Passionné
- ◆ Attention aux détails

Langues

- ◆ Français Langue native
- ◆ Anglais C1 (TOEIC)
- ◆ Allemand A2

Loisirs

- ◆ Escalade
- ◆ Plugins sur Minecraft
- ◆ Game Jams

Reference

Michael Callaghan

Professeur à l'Université
d'Ulster
([Profile LinkedIn](#))

Étudiant en dernière année de maîtrise informatique en jeux vidéo à la recherche d'un stage de 6 mois entre septembre 2024 et juin 2025.

Mon ambition est de rejoindre une équipe expérimentée et de contribuer activement à la création de jeux vidéo qui soient non seulement amusants mais aussi captivants, offrant des expériences inoubliables aux joueurs !

Experience

Janvier-Avril 2024
Montréal, Canada

PROJET: Création du jeu de coopération en ligne "Gang de Croquette" lors du concours UBISOFT 2024. Mon rôle principal pendant ce projet était la conception d'une IA robuste intégrant les mécaniques prévues par les game designer de l'équipe et les assets produits par nos artistes.

Mars 2024
Chicoutimi, Canada

GAME JAM: Développement du jeu "GenFight" en 48 heures lors de la WonderJam 2024, remportant le prix du public et décrochant la 2nd place du concours.

Mai-Juillet 2023
Londonderry,
Irlande du Nord

STAGE: Chef d'une équipe de 9 étudiants au Centre de Recherche en Systèmes Intelligents de l'Université d'Ulster. Ensemble, nous avons créé une mise à jour majeure pour le jeu VR "Numbers & Letters" sur STEAM. Mon rôle était de guider mon équipe dans leur formation sur le moteur de jeu Unity tout en travaillant sur l'architecture logicielle, le gameplay et l'optimisation du jeu afin de porter celui-ci sur la plateforme (Android) Oculus Quest.

Mai 2022
Caen, France

PROJET: Conception d'une IA de jeu de course en C utilisant l'algorithme de pathfinding A* avec une heuristique complexe prenant en compte la vitesse, l'accélération, l'essence disponible et les obstacles du chemin.

2021-2024
France, Canada

PLUGINS: Développement de plusieurs plugins Minecraft pour des événements communautaires tels que le [CTS](#) ou le [Shadow Hunter](#), avec une participation maximale dépassant les 90 joueurs !

Avril-Juin 2021
Montréal, Canada

STAGE: Création et publication d'un plugin de MapMatching sur QGIS pour l'INRS, intégrant des tests unitaires et utilisant Docker pour garantir une fonctionnalité multiplateforme. ([GitHub](#))

Compétences

Langage	C, C++, C#
Editeur de code	VS, VSCode
Moteur de jeu	Unity / Unreal
Autre	Steam / Oculus API
Gestion de version	Git, Perforce, Plastic SCM

Succès

Game jam: 4
Jeux publié: 6
Projets disponible en ligne: 30+
À travaillé comme technicien de maintenance dans une station thermique

Intérêts

Architecture logicielle	Expérience utilisateur (UI/UX)	Gameplay
Gestion de projet	Moteur Physique/Graphique	IA
Développement multiplateforme	Optimisation	VR, OpenXR