

LILOU BLANCHETTE

Game Designer & Developer



438-527-7030



blanchette.lilou@gmail.com



GitHub: <https://github.com/Lilou18>



Portfolio: <https://lilou18.github.io/Portfolio-Lilou-Blanchette/>

FORMATION

DESS Design de jeux

Université de Montréal

2024 - 2025

Baccalauréat en informatique

Université de Montréal

2020 - 2023

DEC Sciences, informatiques et mathématiques

Collège Lionel-Groulx

2018 - 2020

LOGICIELS

- Unity
- Visual Studio
- Visual Studio Code
- GitHub et GitLab
- IntelliJ IDEA
- WebStorm
- PyCharm
- CLion
- Microsoft Office

LANGUES

- Français
- Anglais

PROFIL

- Passionnée par les jeux vidéo, avec une formation en design et en programmation
- Facilité à collaborer avec des équipes variées et à s'adapter à différents environnements de travail, en virtuel comme en présentiel
- Communication efficace et adaptée selon les situations et les interlocuteurs
- Persévérance et rigueur accrue pour la résolution de problèmes et la correction de bogues
- Personne-ressource en cas d'enjeux informatiques et logistiques

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Squeeze Animation Studios

Mai 2023 - Août 2023

Stagiaire TD Pipeline

- Créer et développer l'interface d'un système de gestion de fichiers pour soutenir les artistes
- Travailler avec l'équipe de développement pour concevoir, prendre en charge et améliorer les outils et les flux de travail pour le pipeline de production
- Fournir des conseils techniques pour soutenir les artistes et les chefs de département
- Tenir à jour la documentation technique des outils et des flux de travail

IGA extra Marché Lamoureux

Juin 2019 - Mars 2023

Caissière

- Gérer une caisse et ses dépôts
- Assurer la formation des nouveaux employé.e.s selon les normes de l'entreprise
- Aider à la gestion du processus de fermeture de l'établissement

COMPÉTENCES

Langages de programmation:

Avancée :

- C#
- Java
- Python

Intermédiaire :

- JavaScript
- HTML
- CSS

Débutante :

- C
- C++
- SQL

PORTFOLIO

Polterg's Heist

- Rôle : *Game Designer & Game Developer*
- Équipe : 5 personnes + 2 *Sound Designers*
- Plateforme : PC
- Moteur de jeu : Unity
- Langage de programmation : C#
- Tâches effectuées :
 - Collaboration à la conception des systèmes du jeu
 - Programmation des systèmes de *gameplay* : suspicion, électricité, miroirs, *checkpoints*
 - Développement des comportements des *NPCs* (humains et chats) : patrouille, système de navigation, système de détection
 - Conception et implémentation de mécaniques de diversion : objets bruyants et blocage de portes avec des objets possédés
- Description du projet : Dans ce *platformer* 2D, incarnez un fantôme explorant des maisons et musées pour récupérer trois objets précieux. Pour progresser, le joueur résout des énigmes en possédant des objets pour se déplacer discrètement et éviter d'être repéré par les humains.
- Aperçu du projet : <https://youtu.be/IYampwPriVI>
- Lien GitHub : <https://github.com/Lilou18/Poltergs-Heist>

Lost Souls

- Rôle : *Game Designer, Level Designer & Game Developer*
- Équipe : Projet individuel
- Plateforme : PC
- Moteur de jeu : Unity
- Langage de programmation : C#
- Tâches effectuées :
 - Conception complète du *gameplay* et du niveau
 - Programmation du système de mouvement du joueur, collisions et interactions avec l'environnement
 - Implémentation des deux types d'ennemis avec comportements distincts
 - Intégration des obstacles environnementaux : plateformes mobiles, plateformes qui s'effondrent et *crushing blocks*
- Description : *Lost Souls* est un *platformer* 2D où le joueur incarne un esprit devant secourir ses amis à travers un niveau rempli d'ennemis et d'obstacles dynamiques.
- Aperçu du projet : <https://youtu.be/jYhSFvAH-o>
- Lien GitHub : <https://github.com/Lilou18/LostSouls>

Portals 0.12

- Rôle : *Game Designer & Game Developer*
- Équipe : 4 personnes
- Plateforme : PC
- Moteur de jeu : Unity
- Langage de programmation : C#
- Tâches effectuées :
 - Conception et programmation du personnage « Bouclier »
 - Développement de la fonctionnalité multijoueur en utilisant Photon Unity Networking 2
 - Collaboration à la conception des modes de jeu *Free-for-all* et 2 vs 2
 - Implémentation des collisions et du système de points de vie
 - Programmation du menu de sélection des modes de jeu
 - Intégration des trousseaux de soins
- Description : *Portals 0.12* est un jeu de tir à la première personne de type *Battle Royale*. Il propose trois modes de jeu : *Free-for-all*, 2 vs 2 et *Player vs Bot*. Les joueurs peuvent incarner l'un des quatre personnages, chacun doté d'armes et de compétences uniques. Le jeu intègre un système de déplacement par portails et des cartes générées procéduralement.
- Aperçu du projet : https://www.youtube.com/watch?v=rpOdbWPnKlk&ab_channel=SIM-LionelGroulx
- Lien GitHub : <https://github.com/Lilou18/Portals0.12>

PROJET TECHNIQUE

Modélisation et animation 3D d'un arbre

- Rôle : Programmeuse
- Équipe : 3 personnes
- Langage de programmation et outil: JavaScript, Three.js
- Tâches effectuées :
 - Construction d'un modèle 3D d'arbre à partir d'une structure hiérarchique de branches
 - Construction manuelle du maillage continu en suivant des courbes de Hermite (troncs, feuilles, pommes)
 - Animation en temps réel de l'arbre avec effets physiques : gravité, vent, restitution, amortissement
- Aperçu du projet : https://youtu.be/AGkAp3-_XPE
- Lien GitHub : <https://github.com/Lilou18/TreeModelAnimation>