

Marc-Antoine Robichaud

Montreal, QC (514) 779-8259

✉ marc_robi@yahoo.ca

 [LinkedIn](#)

 [Github](#)

Français

Anglais

Objectifs

Je suis un ancien développeur de jeu vidéo qui est toujours intéresser à apprendre d'avantages et à relever différents défis. Je suis présentement à la recherche d'un stage en soutien informatique. J'ai débuté mes études à l'Institut Supérieur d'Informatique en réseautique et par la suite une formation en conception de jeu vidéo. J'ai ensuite effectué mon stage chez Titan1Studio en tant que développeur de jeu vidéo où j'ai travaillé pendant 1 an et demi. À la suite d'une redirection de carrière, j'ai décidé de me diriger vers le soutien informatique afin d'avoir plus d'interaction les clients et de revenir sur mes connaissances en réseaux.

Scolarité

Soutien Informatique , Diplôme d'études professionnelles École de formation professionnelle de Châteauguay - Châteauguay	2024-
Programmation de jeu vidéo , Attestation d'études collégiales <i>Institut supérieur d'informatique</i> - Montréal	2021-2023
Réseau informatique et sécurité , Attestation d'études collégiales <i>Institut supérieur d'informatique</i> - Montréal	2019-2021
Études Secondaire , Diplôme d'étude secondaire <i>École secondaire Louis-Philippe Paré</i> - Châteauguay	2017

Compétences techniques

Soutien Informatique	Assemblage & installation de postes, Système de billetterie, Démarche de service client
Réseau	Cisco, Configuration routeur, DHCP, DNS, AD DS
Systèmes d'exploitation	Windows (10-11, Serveur 2016-2019-2022), Linux (Redhat, Ubuntu, Kali), MacOS, Chrome OS
Languages	C#, C/C++, Java, PHP, VBA, JSON, PowerShell, SQL
IDE	Visual Studio, Rider, IntelliJ, Eclipse, Visual Studio Code
Design Patterns	Singleton, Caching, Bashing, Factory Pattern, Object Pooling, Observer Pattern, Flag Pattern, Modular Pattern, State Machine, Scriptable Object, Serialization
Technologies	VR, Appareil mobile
Engine / Frameworks	Unity, SDL2, OpenGL, Netcode for game objects, WPF, Java swing
Gestion d'équipe	Agile Scrum, Jira
Logiciel	Git, Github, bitbucket

Emploie

Super C. 2024-Présent
Commis Fruits et Légumes, Saint-Jean sur Richelieu
• Service à la clientèle

Titan1Studio. 2022-2024
Développeur de jeu vidéo junior, Montréal (Télétravail)
• Unity & C# Implémentation & Bug fixing pour le projet The Event At Unity
• Unity & C# Implémentation pour le projet Love Is A Roguelite (LIAR)

Velan Inc. Juin-Sept . 2016-2019
Assistant administratif, Montréal
• Optimisation d'un système interne en développant un logiciel avec VBA
• Aidez certaine ligne de produit (Automatisation de calculs)
• Scan de documents

Projets

Splash Royale

C#, Unity

Multiplayer auto battler tower defense strategy game inspired by clash royale

- Multiplayer using netcode for gameobjects, Modular Pattern, Scriptable Object, Caching, Particle System, NavMesh, 3D Tile Mapping
- Solo Project
- Role: Networking, Animations, Movement, Unit Creation, Attacks, Dealing Damage, Area of Effect, Damage Overtime, On Death Logic, Map Creation, UI, Priority System, Player Inputs, Particle Effects, Mana System
- <https://marcrobichaud.github.io/projects/SplashRoyale.html>
<https://github.com/MarcRobichaud/Splash-Royale>

Get it & Get out

VR, C#, Unity

Unity VR Game with a grappling hook mechanic to move around

- Unity new input system, JSON Serialization, Top-Down Architecture, Singleton, Map Baking, Caching, LOD
- Team Project, Agile Scrum with JIRA
- Role: VR Integration, Custom Input System using the new unity inputsystem, Serialization for player stats, Manager style architecture, UI Watch
- <https://marcrobichaud.github.io/projects/GetItGetOut.html>
<https://github.com/mattstg/GetItGetOut>

Références disponibles sur demande