

Mathieu Casubolo

(438) 530 – 7242
mathieu.casubolo@hotmail.com
mathieucasubolo.com
/in/mathieucasubolo
Montréal, Québec

Étudiant en ingénierie logicielle à Polytechnique Montréal depuis 2018. Dans ma vie, j'aspire à contribuer au monde au travers de mes créations. J'apporte une vision créative aux projets sur lesquels je travaille. Je suis rigoureux et j'apporte une attention particulière aux détails, dans l'espoir de rendre un travail toujours meilleur.

COMPÉTENCES

- Full-stack
- C#
- Java
- C++
- Langages web
- Langages de script
- Docker
- Kubernetes
- TeamCity
- Développement de jeux vidéo
- Dessin
- Modélisation 3D
- Français (Natif)
- Anglais (Comp. Pro. Complète)

ÉDUCATION

- 08/2018 – 06/2024 **Baccalauréat en Ingénierie Logicielle**, Polytechnique Montréal
- 3.37/4
 - Développement de robot et d'applications web
 - Apprentissage du travail en équipe sur des projets d'envergure
- 07/2018 **Baccalauréat scientifique français**, Académie de Versailles
- Mention Très bien
 - Sciences de l'Ingénieur, Spécialité mathématiques, Classe européenne (langue anglaise)
 - Option Cinéma

EXPÉRIENCE

- 05/2022 – 08/2022 **Programmeur outils**, Behaviour Interactive, Montréal (Stage)
- Portage d'un jeu pour différentes plateformes (Consoles, mobile), développement en C++
 - Développement d'un site web interne de visualisation de tests
 - Développement de tests automatisés en C# pour toutes les plateformes; utilisation de TeamCity, Docker et Kubernetes pour la gestion des tests et de builds
- 08/2021 – 12/2021 **Programmeur gameplay**, Behaviour Interactive, Montréal (Stage)
- Développement mobile sur Unity
 - Développement complet d'un système de dialogue avec avatars et collaboration et communication avec l'équipe de design sur celui-ci
 - Travail efficace sur la résolution de bogues

PROJETS

Application web de dessin et Application multijoueur de Scrabble (Projets intégrateurs)

- Travail en équipe de 4 ou 6 forçant à la collaboration, à l'organisation et à la modélisation du projet
- Développement full-stack
- Projets Angular, Express/Node et MongoDB

Développement de jeux-vidéos

- Participation à 8 jams (48h) forçant au développement avec échéance
- Développement de trois jeux vidéo complets et aboutis avec Godot et un moteur de jeu que j'ai développé

Projets artistiques

- Réalisation d'un film d'animation; Conception de personnage en dessin ou en modélisation 3D