

## NOAH GENDRON | Designer de jeu & programmeur

**OBJECTIF** Étudiant de design avec une formation en programmation, j'ai, à travers des projets personnels réalisés en parallèle avec mes études, affiné mes talents de conception et implémentation de systèmes de jeux. J'accorde une grande importance à l'analyse critique de jeux et de films dans l'espoir d'en tirer des leçons importantes pour mon propre travail. Je cherche à intégrer une équipe de développement pour contribuer à l'approfondissement de mécaniques.

---

**FORMATION** **BACCALAURÉAT EN CRÉATION DE JEUX VIDÉO (CONCENTRATION DESIGN), UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE (AOÛT 2024 À AVRIL 2027)**

**TECHNIQUE DE L'INFORMATIQUE, COLLÈGE LIONEL-GROULX (AOÛT 2021 À JUIN 2024)**

---

**EXPÉRIENCE** **PROGRAMMEUR ET DESIGNER D'AGE OF CONQUEST, PROJET PERSONNEL (AOÛT 2020 À DÉCEMBRE 2024)**

- Conception, programmation et implémentation de systèmes de jeux (IA, combat, inventaire, progression, etc.)
- Animation de personnages.

Acquis : Esprit critique, auto-évaluation, patience, persévérance

**STAGE EN PROGRAMMATION PHP | MCB INFORMATIQUE (HIVER 2024)**

- Programmation Backend (PHP) et Frontend.
- Implémentation et design de nouvelles pages et interfaces web.

Acquis : Autonomie

**PROGRAMMEUR C# POUR L'ÉTRANGER, PROJET DE SESSION (AUTOMNE 2023)**

- Génération procédurale de terrain.
- Base de code malléable pour systèmes (IA, Contrôleur de personnage, progression, habiletés de combat, etc.)
- Programmation de shaders en HLSL.

Acquis : Discipline, travail d'équipe

**ANIMATEUR INFORMATIQUE, LA ZONE, BLAINVILLE (AVRIL 2022 À SEPTEMBRE 2022)**

- Utilisation d'imprimante 3D et autres appareils.
- Planifier des activités en lien avec l'informatique.

Acquis : Gestion de projet, organisation, créativité

---

---

**COMPÉTENCES  
PARTICULIÈRES**

Bilingue (français et anglais),  
Gestion d'équipe,  
Créativité,  
A écrit des histoires courtes,  
Esprit critique et auto-évaluation,  
Grande connaissance en jeux vidéo et cinéma

---

**COMPÉTENCES  
TECHNIQUES**

Unity, Unreal Engine 5,  
C#, Java, PHP,  
Scrum,  
Miro, Fibery, Jira,  
Github, Perforce,  
SQL, Java,  
Android Studio,  
JavaScript, Lua,  
HTML, CSS,  
React-Native, JSX,  
Suite Microsoft 365

---