

FORMATION

Baccalauréat en génie logiciel (Diplômé en 2026)	Depuis septembre 2022
École de technologie supérieure, Montréal, Québec	
Diplôme universitaire de technologie en informatique	2022
Université Claude Bernard Lyon 1, France	
Dernière session au Québec	2022
Cégep de Matane	

COMPETENCES

Programmation orientée objet: Java, C#, C++
Base de données: SQL, PL/SQL (sous oracle)
Framework: WFP, OpenGL
Moteur de jeu: Unreal Engine, Unity, Anvil
Outils de version: Git, Perforce
Langue: Français (langue maternelle), Anglais (C1), Libanais (oral)

RÉALISATION

Section portfolio sur mon site internet

- Création de jeu vidéo sur le moteur Unity :
 - Tactical Game
 - Écrire un cahier des charges
 - Répartir les tâches
 - Travailler en équipe
 - The plague (Montréal GameJam, best sound design)
 - Communiquer et s'organiser en équipe
 - Programmer sous une courte échéance
 - Expliquer notre code
- Création d'un jeu vidéo sous le moteur Unreal Engine 4
 - FPS
 - Apprendre une nouvelle technologie et un nouveau langage
 - Se documenter
 - S'autoformer
 - Tower Defense
 - Designer son imagination (Gameplay, UI/UX, structure de code)
 - Utilisation de l'IA pour apprendre le moteur et faire des choix technologiques
 - Création d'une base solide pour permettre l'extension du gameplay efficacement
 - Créer des systèmes pour faciliter les implémentations

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Gameplay Programmer pour NEO à Ubisoft Montréal (Stage)	(dix-sept) 2025
Montréal, Québec, Canada	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assimilation d'un moteur de jeu in-house (Anvil) ▪ Débogage et résolution de bogues ▪ Création de système pour les faciliter l'implémentation aux designers ▪ Ajout de fonctionnalité au moteur de jeu ▪ Tester le jeu ▪ Travailler en équipe 	

Ingénieur Logiciel à Audiokinetic (Stage)

(Quinze semaines) 2024

Montréal, Québec, Canada

- Approfondir mes connaissances sur Unreal engine 5 et Unity
- Création d'un system d'environnement audio dynamique facilement adaptable pour les designers
- Travailler en autonomie
- Se documenter efficacement
- Préparer des présentations
- Trouver des solutions à des problèmes
- Créer ses idées
- Expliquer des termes techniques

Programmeur Outils à Ubisoft Montréal (Stage)

(Seize semaines) 2024

Montréal, Québec, Canada

- S'initier à un nouveau Framework et langage de programmation (WPF et XAML)
- Travailler en équipe
- S'adapter à des normes de sécurité et de code
- Trouver des solutions d'optimisations
- Résoudre des problèmes complexes

Développeur Informatique au CDRIN sur le projet de jeu vidéo Urbia (Stage)

(Dix semaines) 2022

<https://dev.timmatane.ca/urbia>

Matane, Québec, Canada

- Évaluer et analyser les besoins du client
- Communiquer avec le client et ses collègues
- S'adapter à un code étranger
- Amener ses idées au projet
- Trouver des solutions au problème
- Expliquer clairement les points techniques au client

IMPLICATIONS SOCIALES

Membre du club Conjure (Développement de jeu vidéo)

Depuis 2022

École de technologie supérieur, Québec

- Créer des jeux vidéo
- Organiser des évènements (Galla, GameJam)
- Participer à des GameJam
- Bénévolat

ACTIVITÉS ET LOISIRS

- Jeux vidéo (Rocket League, Persona, Hollow Knight):
 - Esprit social
 - Mélange des cultures
 - Analyser les fonctionnalités et imaginer le fonctionnement du jeu
 - Découvrir la vision artistique
- Volley-ball (loisir et compétitif) :
 - Esprit d'équipe
 - Communiquer adéquatement
- Culture japonaise (*japanimation*, langue) :
 - Découverte d'une culture étrangère
 - Apprendre à se documenter
 - Enrichir mes connaissances