

# Samuel Dubois

Gameplay Programmer  
Tool Programmer

e-mail: [samuel.m.dubois@gmail.com](mailto:samuel.m.dubois@gmail.com)  
Phone: +33 6 46 28 06 70  
<https://samuelduboi.github.io/Websit>  
<https://www.linkedin.com/in/samueldubois-/>

## COMPETENCE

### Développement:

C#  
C++  
Git  
Hmtl 5

### Logiciels:

WPF  
Unity  
Unreal Engine  
Jira  
Notion

### Langues:

Français: natif  
English: bilingue  
Espagnole: avancé  
Permis B

## ETUDES

### 2019 - 2022

France, Rubika  
Game Programming

### 2018

Hamilton Bermuda  
Alberta High School  
Diploma

### 2017

Solesmes France  
Baccalauréat Scientifique

## INTERETS

**Volleyball** : Je faisais partie de l'équipe nationale des Bermudes.

**Judo** : J'ai passé la ceinture noire.

**Scout** : 9 ans à vivre avec un groupe, à construire des projets et à les mener à bout (récoltes de fonds, recherches de sponsors et de collaborateurs,etc..).

## EXPERIENCES PROFESSIONELLES

### Tool Programmer Assistant - BGE2 - Ubisoft

Juillet 2023 – aujourd’hui, Montreuil France  
- Création de **tools** pour des **Level Designer** et **Tech Artists** en utilisant **WPF**,  
- **Amélioration** des tools existants pour les **adapter** aux besoins des **utilisateurs**.

### Junior Programmer - Atelier Daruma

Juin 2022 - Septembre 2022, Paris France  
- Création d’un **tool d’importation d’XML** sur **Unreal**.  
- **Programmation** d’une expérience de 30 min en VR.  
- **Optimisation** d’un projet **VR** avec **direction Ultra réaliste**.

### Tool Programmer - CrossQuestStudio

Juillet 2020 - Aout 2020 Valenciennes France  
- Création d’un **tool nodal de visual scripting** sur **Unity**.  
- Intégration de fichier **CSV** sur le tool.  
- Mise en place de **l’interface graphique** du tool dans le moteur.

### Programmer - Keep The Beat

Septembre 2020 - Novembre 2020  
- Création d’un tool de **level design** incluant la notion de **rythme variable** et de la génération procédurale.  
- Développement du **gameplay** d’un jeu de **rythme** sur **Unity**.  
- Développement des **feedback** sur un instrument via **Arduino**.  
- **Installation** du produit lors du Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg.

## PROJETS PERSONNELS

### Programmer Unreal 5 – All Is Gray

Septembre 2022 – Juin 2023  
- Création d’un **tactical** basé sur une **grille** en **c++** et **HLSL**. La grande majorité du jeu repose sur une **Render Texture** et est donc **non dépendant du moteur**.

### Programmer VR/Réseau - Foxy Flox

Novembre 2021 – Janvier 2022  
- Développement de l’infrastructure **réseau** via **Mirror**.  
- Modification de la **physique** du moteur **Unity 3D**.  
- Développement du **gameplay VR** de **manipulation** via **OpenXR**.  
- Développement de la **compatibilité** **HTC Vive**, **Oculus Quest** et **Valve Index**