

Santiago Santos

Mon Portfolio

LinkedIn

GitHub

Courriel: santysantos533@gmail.com

Téléphone : 514-562-8032

Formation

DEC – Techniques de l'informatique | Programmation de jeux vidéo

Montréal, QC

Collège LaSalle

Prévue. Septembre 2026

- **Cours Clés:** Moteur de Jeu I, II & III, Environnement Graphique, Programmation Orientée Objet (POO).
- **Activités Parascolaires:** Prise de parole en public, Sports d'équipe, bE Interactive 3rd Place, MGD 1st Place.

Compétences Techniques

- **Langages:** C++, C#, JavaScript, Java, HTML, CSS, SQL, Blueprints (Unreal Engine 5).
- **Outils:** Rider, VS Code, Visual Studio Community, Git, GitHub, Perforce, Trello, MC Modding Outils, Google Workspace.
- **Frameworks:** Unreal Engine 5, Unity, Three.js, Maya, Blender, Fabric, Microsoft Excel.
- **Compétences Professionnelles:** Gestion du temps, Travail d'équipe, Adaptabilité, Communication, principes S.O.L.I.D.
- **Langues:** Anglais (Courant), Français (Intermédiaire-avancé), Espagnol (Courant).

Projets

Killer Journalist – 1^{er} Place & Meilleur Art MGD Jam 2025

Montréal, QC

Indie Asylum

Octobre 2025

- Développement de **plus de 80 %** des **systèmes d'interface** utilisateur avec **Blueprints (UE5)**.
- Intégration des systèmes de **gameplay**, **audio**, **UI** et **art** afin d'assurer la cohérence du projet.
- Livraison d'un **prototype complet en 48 heures**, salué par les juges.

The Cycle – Meilleur Gameplay, McGameJam 2026

Montréal, QC

Université McGill

Janvier 2026

- Programmation de **systèmes d'IA** basés sur des états qui déterminent le **comportement** des ennemis dans UE5.
- Intégration de **tous les éléments audio** du jeu à l'aide de **Sound Cues**.
- Conception de **systèmes de gameplay** axés sur l'engagement des **joueurs, la clarté** et **feedback**.

Self Reflection – 3^r Place Game Jam Behaviour Interactif 2025

Montréal, QC

Behaviour Interactif

Avril 2025

- Programmation de **systèmes de gameplay et d'événements scriptés** à l'aide de **Blueprints** dans Unreal Engine 5.
- Collaboration avec une **équipe de 7 personnes** utilisant **Perforce** pour livrer un prototype abouti en moins de 43h.
- Implémentation **d'un système UI interactif** à l'aide des **Blueprints** d'Unreal Engine 5.

Scattered Time – 3^e Place Collège LaSalle Jam

Montréal, QC

Collège LaSalle

Avril 2025 - Mai 2025

- Contribution à plus de **70 % de l'environnement de niveau** au sein d'une équipe de 3 développeurs.
- Conception de **puzzles** et **d'environnements interactifs** tout en conservant la progression des niveaux.
- Classé **3^e sur plus de 10 jeux** avec une **note globale de 4,8 sur 5,0** après avoir présenté le jeu à un public en direct.

Lavender Biome – Mod Minecraft

Montréal, QC

Collège LaSalle – Project Scolaire

Septembre 2025 – Décembre 2025

- Développement d'un **mod Minecraft entièrement basé sur Java**, introduisant **plus de 10 éléments** personnalisés.
- Implémentation d'une **génération procédurale du monde** à l'aide de fonctionnalités configurées/placées pour générer **2 minéraux personnalisés** et des **éléments de biome** (arbres, fleurs, graines, animaux).
- Intégration de nouvelles fonctionnalités de gameplay dans les structures sources existantes de Minecraft, apprentissage de la manière d'étendre et de modifier efficacement les bases de code établies.

Expérience

Employé de Cuisine

Montréal, QC

Restaurant Tiamo

Mai 2024 – Janvier 2025

- Maintien d'un rendement élevé sous pression (180+ clients par quart).
- Dépassement constant des objectifs de productivité (+15 %).
- Coordination et communication efficaces avec une équipe de plus de 10 employés.

Santiago Santos

My Portfolio

LinkedIn

GitHub

Email: santysantos533@gmail.com

Mobile : 514-562-8032

EDUCATION

DEC – Computer Science | Video Game Programming

LaSalle College

Montreal, QC

Est. September 2026

- **Key Courses:** Game Engine I, II & III, Graphical Environment, Object Oriented Programming (OOP).
- **Extracurriculars:** Public Speaking, Team Sports, bE Interactive 3rd Place Winner, MGD 1st Place Winner.

TECHNICAL SKILLS

- **Programming Languages:** C++, C#, JavaScript, Java, HTML, CSS, SQL, Blueprints (Unreal Engine 5).
- **Tools:** Rider, VS Code, Visual Studio Community, Git, GitHub, Perforce, Trello, MC Modding Tools, Google Workspace.
- **Frameworks:** Unreal Engine 5, Unity, Three.js, Maya, Blender, Fabric, Microsoft Excel.
- **Soft Skills:** Time Management, Team Collaboration, Adaptability, Ownership, Clear Communication, S.O.L.I.D Principles.
- **Languages:** English (Fluent), French(Upper-Intermediate), Spanish (Fluent).

Projects

Killer Journalist – 1st Place & Best Art MGD Jam 2025

Indie Asylum

Montreal, QC

October 2025

- Developed **over 80%** of the **UI systems** using **Blueprints** in **Unreal Engine 5**.
- Acted as a key **integrator**, connecting **gameplay**, sound, **UI**, and **art** to ensure project cohesion and **high quality**.
- Completed and submitted a **polished prototype** within **48 hours**, receiving positive feedback from judges.

The Cycle – Best Gameplay Design Winner McGameJam 2026

McGill University

Montreal, QC

January 2026

- Programmed and implemented **state-based AI systems** driving enemy behavior and **gameplay challenges** in UE5.
- Owned and integrated **all game audio** using **Sound Cues** to enhance gameplay immersion.
- Designed **gameplay systems** focused on **player engagement**, **clarity** and **feedback**.

Self Reflection – 3rd Place Winner Behaviour Interactive Game Jam 2025

Behaviour Interactive

Montreal, QC

April 2025

- Programmed and implemented **gameplay systems** and **scripted events** using **Blueprints** in **Unreal Engine 5**.
- Collaborated with a **7-person team** using **Perforce** to deliver a polished prototype in **under 43 hours**.
- Implemented an interactive **UI system** using **Unreal Engine 5 Blueprints**.

Scattered Time – 3rd Place Winner LaSalle College Jam

LaSalle College

Montreal, QC

April 2025 - May 2025

- Contributed to over **70%** of the level environment in a team of **3 developers** during a **1-month game jam**.
- Designed puzzles and interactive environments while maintaining level progression using **Unreal Engine 5 Blueprints**.
- Ranked **3rd out of 10+** games with an overall score of **4.8 out of 5.0** after presenting the game to a **live audience**.

Lavender Biome – A Minecraft Mod

LaSalle College – School Project

Montreal, QC

September 2025 – December 2025

- Developed a full **Java-based** Minecraft mod introducing **10+ custom assets** (blocks, items, models, textures).
- Implemented **procedural world generation** using Configured/Placed Features to spawn **2 custom ores** and **biome elements** (trees, flowers, seeds, animals).
- Integrated **new gameplay features** into existing Minecraft source **structures**, learning how to **extend** and **modify** established **codebases effectively**.

Experience

Kitchen Staff

Tiamo Restaurant

Montreal, QC

May 2024 – January 2025

- Maintained efficiency **under pressure** serving **180+** customers per shift.
- Demonstrated strong **time management** constantly exceeding tasks completion targets by **15%**.
- Coordinated and **efficient communication** with a team of **10+** members during peak hours.