

# Philippe Grenon

Développeur de jeux · Programmeur créatif · Cracheur de feu

## À propos

📍 7141 12e Avenue  
Montréal QC H2A 2Y1

✉️ pgrenon.pg@gmail.com

📞 438 491-3055

## Développement de jeux

Unity C# Unreal Engine

C++ GAS Godot

GDScript 3Cs

Multijoueur en réseau

Git

## Programmation créative

P5.js Node.js Arduino

Python Blender

Aseprite

## Langues

Anglais

Français

## Intérêts

Jeux indépendants

Contrôleurs alternatifs

Game Jams

Jeux de rôle sur table

Fabrication

Travail du bois

## Résumé

Développeur de jeux avec une solide expérience en Unity, Unreal Engine et programmation créative

## Expérience

### Metric Empire

2018 - Present

Programmeur de gameplay

- Sortie de Battle Shapers sous Unity, du prototype initial à la sortie finale sur Steam
- Développement de systèmes de personnage, caméra et contrôles, mécaniques de gameplay roguelike modulaires
- Conception, implémentation et maintenance de plusieurs outils dans et hors moteur pour diverses chaînes de production (Art, Animation, Wwise, Dialogue, Localisation, Versionnement)
- Implémentation du multijoueur en ligne dans Unreal Engine ainsi que du Gameplay Ability System et des modes de mouvement personnalisés
- Gestion des flux de travail Git pour permettre les stratégies de branchement, le développement de fonctionnalités et la collaboration d'équipe

### Flop Collective

2018 - 2020

Coordinateur et trésorier

- Organisation de rencontres, galeries d'art de jeux vidéo, mise en contact de créateurs pour promouvoir les jeux expérimentaux
- Gestion des finances et des commandites pour un organisme à but non lucratif
- Développement de plusieurs petits jeux et installations artistiques

## Éducation

### Université de Montréal

2018

Certificat, Programmation appliquée

### McGill University

2015 - 2017

M.A., Études islamiques et Histoire des sciences

### Université de Montréal

2012 - 2015

B.A., Histoire

## Projets

### Battle Shapers

2018 - 2023

FPS roguelite boomer shooter avec combat rapide et contrôles précis

Unity C# Cycle de développement complet  
Caméra, Personnage, Contrôles Outils

### Émile et Moi

2019 - 2025

Jeu de plateforme poétique utilisant des chaînes de Markov

P5.js Node.js Traitement et génération de langage  
Bots Twitter/Bluesky

### Des Fois J'suis Fâché

2020

FPS où tirer révèle des fragments de poésie québécoise

Unity C# Synthèse vocale utilisant l'API Google  
Blender

### Hover

2019

Jeu de vol avec contrôleur alternatif utilisant des potentiomètres et interrupteurs Arduino

Contrôleur alternatif Arduino Unity C# C Blender

### Bullet Command

2019

Shoot 'em up inversé utilisant un panneau de contrôle Arduino personnalisé

Contrôleur alternatif Arduino Unity C# C Aseprite

### Everything Die

2018

Roguelike puzzle sur les faces d'un cube

Unity C# Blender

**L'art qui se laisse prendre au jeu ·**

Le Devoir

**À la découverte de la scène indépendante montréalaise ·**

Lien Multimédia

**L'art du jeu vidéo ·**

Lien Multimédia

**Créer des jeux expérimentaux ·**

Lien Multimédia

**This Game is Romantic, Dangerous and Deep ·**

Anti-Materia

**Provoquer les ravissements, encourager les résistances : se laisser déstabiliser par le**

Vie des Arts

**Une arcade dans un métro ·**

Journal Métro