

ROXANE VALLÉE

PROGRAMMEUSE DE JEUX VIDÉO

roxanevallee@outlook.com

<https://roxyvallee.github.io/>

<https://fr.linkedin.com/in/roxane-vallée>

Programmeuse de jeux vidéo depuis 4 ans, je me consacre à l'art de créer des mondes interactifs captivants. Mon expérience se repose sur le développement de jeux, en utilisant une variété de langages, avec une compétence particulière en C# et une maîtrise de l'outil Unity. Ma force réside dans ma capacité à jongler entre plusieurs tâches, allant de la conception à la mise en œuvre. Je sais m'adapter, toujours prête à m'immerger dans de nouvelles technologies pour suivre l'évolution rapide de l'industrie du jeu vidéo. Ma passion pour la résolution de problèmes techniques et de gameplay m'a permis d'identifier et de résoudre efficacement des défis. En parallèle, ma créativité me guide dans la conception de mécanismes de jeu innovants et la création d'expériences captivantes pour les joueurs.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages Programmation

C#, C++, Java, PHP, PYTHON, LUA, C, JavaScript, HTML, CSS

Outils et Plates-formes

Unity, Unreal Engine 5, GIT, Lens Studio, OpenGL

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Langues

- Français : Langue maternelle
 - Anglais : Courant (niveau avancé) en lecture, écriture et communication orale
 - Japonais : Débutante intermédiaire (5 ans d'apprentissage)
-

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Programmeuse Unity

Avril 2023 – Présent

Les Studios Persistant, Montréal, QC

Expérience VIE (Volontariat International Entreprise) au sein des Studios Persistant, la filiale canadienne de Apperture, une agence digitale spécialisée en réalité virtuelle, réalité augmentée et applications basée à Montréal.

- **Développement d'un outil éditeur** d'un jeu 2D sur Unity et C# pour aider à la gestion et la création de cartes pour les game designers. Utilisation du plugin Unity UI Toolkit pour la création de l'éditeur.
- **Développement d'une application** sur Unity et C# reliée à un robot GlamBot. Création d'un fichier batch qui traite en donnée la vidéo capturée par le robot et qui l'envoie ensuite en PHP par mail à l'utilisateur. Gestion des différents paramètres de la vidéo, tels que le slow motion, l'insertion d'introduction et de conclusion, l'ajout d'audio et l'incrustation d'image.
- **Développement d'un prototype** en Python et C# pour un stand photo sur un salon utilisant le machine learning pour détecter la présence d'une Vespa sur une photo et l'incruster dans un fond.
- **Maintenance d'applications mobiles** clients en intégrant de nouveaux éléments d'UI, l'intégration de Firebase pour les analyses et l'ajout de nouvelles langues dans la localisation sur Unity. Publication régulière de builds iOS et Android pour mettre à jour l'application sur les différentes plateformes mobiles.

Programmeuse Unity

Janvier 2022 – Mars 2023

Apperture, Paris, FRANCE

Agence digitale spécialisée en réalité virtuelle, réalité augmentée et applications basée à Paris, Bordeaux et Montréal.

- **Développement d'un prototype** de jeu vidéo 3D d'investigation sur Unity et C#. Mise en place de l'architecture de la boucle de jeu et développement des différents éléments de gameplay comme les dialogues, gestion de la physique des personnages, système de quêtes et de conséquences.
- **Développement d'une application en réalité virtuelle** sur Unity et C# pour aider à faire ressentir à l'utilisateur les symptômes des personnes atteintes de la myasthénie, une maladie auto-immune qui perturbe la communication entre les nerfs et les muscles. Développement d'interactions en réalité virtuelle permettant de faire ressentir la vision trouble, les bras lourds et difficulté à parler.
- **Développement d'un mini jeu** sur Unity et C# pour une cible à fléchette interactive. Intégration des différentes règles du jeu en fonction de la position de la flèche sur la cible, du nombre de joueurs et du nombre de tours.
- **Développement application en réalité virtuelle** de vidéos en 360 degrés sur Unity et C# pour un événement Chanel. Intégration d'une playlist de vidéos en 360, interactions sur casque Oculus Quest 2.

Programmeuse Jeux Mobiles Réalité Augmentée

Avril 2021 – Décembre 2021

Flat Pixel, Paris, FRANCE

Studio de jeu basé à Paris qui se consacre à la création de jeux visuellement étonnants et innovants en utilisant des technologies de pointe.

- **Développement d'un prototype** d'application mobile en réalité augmentée sur Unity et C# pour Nickelodeon. Intégration de l'interface UI, mise en place de l'architecture de l'application, intégration de la réalité augmentée en utilisant ARCore, ARFoundation et ARKit.
- **Création d'un filtre sur la tour Eiffel** en réalité augmentée pour Snapchat utilisant LensStudio et JavaScript. Développement des éléments gameplays, détection de la tour Eiffel et interactions sur les éléments du filtre.
- Maintenance de l'application mobile **DO NOT TOUCH** de Nickelodeon sur Unity et C#. Intégration des nouvelles demandes clients de Nickelodeon et corrections des erreurs lors des tests QA.
- **Développement de mini-jeux filtre** en réalité augmentée pour l'application **DO NOT TOUCH** de Nickelodeon sur Unity et C# et Lua. Développement de la mécanique gameplay du mini jeu et utilisation de ARCore, ARKit et ARFoundation pour la détection du visage en réalité augmentée.
- **Développement d'un prototype** en réalité augmentée sur Unity et C# d'un jeu de tir utilisant le LIDAR sur ARKit. Recherche et développement sur l'utilisation du triplanar pour incruster des tâches de peinture dans l'environnement scanné grâce au Lidar en réalité augmentée.

Cheffe de Projet et Programmeuse Unity

Juin 2020 – Août 2020

La Méduse Violette, FRANCE

Agence de Storytelling à Angoulême et Toulon qui propose à ses clients de renforcer l'histoire de leur marque.

- **Cheffe de projet et développeuse** pour une application interactive en réalité augmentée sous Unity et C# pour le château de Sainte Roseline. Maîtrise de la gestion et de l'organisation en tant que cheffe de projet, formation sur l'utilisation du storytelling, développement des interactions en réalité augmentée avec le contenu 3D.

EXPÉRIENCE COMPLÉMENTAIRE

Participation Game Jam GMTK23

Juillet 2023

Le GMTK Game Jam est un marathon annuel de création de jeux, au cours duquel des individus et des équipes tentent de créer un jeu sur un thème donné, en 48 heures seulement.

- Mise en place du gamedesign et de la boucle de gameplay du jeu.
- Organisation et répartition des tâches.
- Mis en place d'une architecture de code solide, rapide et réutilisable.
- Respect des contraintes et de la durée dans le temps pour rendre un projet fini.

Intervenante à XP Game Summit Toronto

Avril 2023

J'ai été sélectionnée par Women In Games France pour présenter le projet de jeux vidéo de mon entreprise au sein de cette conférence sur le business des jeux vidéo.

- Intervenante lors d'une discussion autour de la place des femmes dans les jeux vidéo.
- Présentation du nouveau prototype jeu vidéo de mon entreprise à des éditeurs.
- Gestion et organisation du stand de démonstration du prototype de jeu vidéo de mon entreprise.
- Développement de mon réseau dans le domaine des jeux vidéo au Canada.

Participation Mentorat de Women In Games France

Décembre 2022 – Juin 2023

Women In Games France est une association de professionnel·le·s œuvrant pour la mixité dans l'industrie du jeu vidéo en France. Le programme de mentorat WIGROW est un programme visant à mettre en lien un mentor avec son mentoré dans le but de l'aider dans son développement professionnel dans l'industrie des jeux vidéo.

- Rencontre et entretien avec mon mentor pour définir mes objectifs.
- Participation à des projets commun et des game jams pour enrichir mes projets personnels.

ÉDUCATION

Maîtrise Diplôme Ingénieur spécialité Programmation 3D

2018 – 2021

IMAC, formation publique d'ingénieur alliant Arts et Science, ESPE, Champs-sur-Marne, FRANCE

Semestre échange à l'Université de Concordia, Montréal, CANADA

Septembre 2017 –
Décembre 2017

Semestre d'échange dans le cadre du cursus avec Efrei Paris

Baccalauréat Mathématique et Informatique

2015 – 2018

EFREI Paris, école d'ingénieurs généraliste de l'informatique et du numérique, Villejuif, FRANCE