

Sébastien Corfa

Programmeur UI chez Ubisoft Montréal



Contact

Montréal, QC Canada

sebspas@gmail.com

☎ 514 443 7048

in Sébastien Corfa

Portfolio

corfa-sebastien.ovh

GitHub

github.com/sebspas

Intérêts

Jeux Vidéo

Innovation Spatiale

Enseignement

Objectif

Mordu de programmation j'ai la chance de développer mes compétences sur un projet de jeu vidéo excitant et complexe chez Ubisoft Montréal. Actuellement programmeur généraliste spécialisé en UI, je suis aussi intéressé par la programmation réseau et a terme par le management d'équipe informatique.

Expériences Professionnelles

- | | | |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Depuis 2021
10 mois | Senior UI Programmeur
Développement de l'UI, pour multiples plateformes, pour le jeu Dungeon et Dragon: Dark Alliance a l'aide de Unreal Engine 4. | Tuque Games, Montreal |
| Depuis 2018
2 ans 9 mois | Programmeur UI
Implémentations de features et de nouveaux systèmes UI en C++, en utilisant l'engin et éditeur propre a Ubisoft. Le tout dans un environnement AAA favorisant le contact direct avec des équipes multidisciplinaires et le développement Agile. | Ubisoft, Montréal |
| 2017 - 2018
1ans | Enseignant - Programmation jeu vidéo
Enseignant de cours de programmation jeu vidéo pour jeunes élèves, sous Unity et Minecraft. | StudioXP, Chicoutimi |
| 2017
3 mois | Stage - Sécurité des protocoles réseaux
Implémentation d'un module d'obfuscation de protocole en Java et Python. Participation à la rédaction d'un article de recherche. | LAAS, Toulouse |
| 2015
3 mois | Stage - Développement Web
Développement web de l'intranet du laboratoire. Aide à la création de la base de données et ajout de nombreuses fonctionnalités via PLSQL. | CNRS Laboratoire Parole et Langages, Aix en Provence |

Études

- | | | |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 2017 - 2019 | Maîtrise Informatique en Jeux vidéo
Double diplôme informatique en partenariat avec l'INSA de Toulouse.
<i>Tableau d'honneur des meilleurs étudiants</i> | Université du Quebec à Chicoutimi |
| 2016 - 2017 | Semestre à l'étranger, Corée du Sud
Étudiant au Département Informatique et Mathématiques | Seoul National University |
| 2015 - 2018 | Diplôme d'ingénieur en informatique
Ingénieur informatique, Institut National des Sciences Appliquées | INSA de Toulouse |
| 2013 - 2015 | Diplôme d'études collégiales techniques
Formation technique en informatique et communication | Université d'Aix-Marseille |

Compétences

- | | |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Linguistique | Français (maternel), Anglais (TOEIC : 905), Italien (notions) |
| Informatique | C/C++, C#, Unreal Engine 4, Unity, Java, PHP, Html5/Css3, SQL, Python |

Projets

Depuis 2020 1 an	HYPERSCAPE Développement de multiples features dans les HUD et les menus du jeu. Implémentation de l'UI du cross-play permettant de jouer avec des joueurs de n'importe quelles consoles. Refactor du chat pour le rendre plus accessible. Amélioration en continu de plusieurs systèmes UI (inputs, Menu...).	Programmeur UI, Ubisoft Montreal
2018 - 2020 1 an 6 mois	Projet non annoncé Programmation en C++ de système complexe en UI et gestion de différents modules UI du projet. Développement d'API permettant les tests automatisés de l'UI. Responsable de la partie UI de la cellule Économie et Progression sur le projet.	Programmeur UI, Ubisoft Montreal
2017, 4 mois	M.A.R.V.I.N. - Projet à l'UQAC Réalisation complète d'un jeu sous Unity dans le cadre d'un cours à l'UQAC. J'ai participé à l'implémentation de la majorité des logiques de jeu (armes, déplacements, IA, UI, etc).	Développement Jeu Unity
2017, 4 mois	Orogue - IA pour RogueLike Implémentation d'un système multi-agent sur un jeu rogue-like nommé Orogue. J'ai travaillé sur l'implémentation du système en lui-même, mais aussi sur l'optimisation de l'IA et l'interface graphique.	Projet tutoré - INSA Toulouse.
2012 - 2016	Communauté Minecraft et Multi-Gamming Gestion d'un serveur Minecraft pendant 4 ans. Installation et configurations de plugins, organisation de réunion, gestion du serveur Linux, création du forum et du site Web. Top 2 des meilleurs serveurs "role-play" sur Minecraft pendant plus d'un an.	Gestion d'un serveur Minecraft

Concours

2018	Ubisoft Game Lab Competition Participation au concours organisé par Ubisoft sur une durée de 2 mois. L'objectif du concours étant de développer un jeu 3D "Penguin Panic!", par équipe de 8 personnes, sous un thème imposé. Nous avons obtenu le prix d'innovation technologique.	Participation au concours Ubisoft
2018	GameJam Hiver Développeur sur "Rainbow Sheep", un jeu réalisé en 48h lors d'une GameJam organisée en collaboration avec Beenox et Ubisoft Saguenay. L'objectif du jeu est de fusionner des moutons pour produire les couleurs demandées, sous forme d'énigmes, dans des quêtes.	Concours à l'UQAC
2017	GameJam Automne Développeur sur "Super Salaryman 2049", mon tout premier jeu réalisé en 48h sous Unity ! Il s'agit d'un jeu de Gestion/Arcade où l'objectif est de trouver un métier aux Super Héros se retrouvant sans emploi.	Concours à l'UQAC