



Vincent Chalifoux

Développeur et intégrateur de jeux vidéo et de site web

Portfolio : <https://vinzzi.github.io/>

✉ vincentchalifoux2@gmail.com

🏠 Saint-Jérôme (Québec)

Je suis présentement à la recherche d'un stage dans le milieu du jeux vidéo, dans la sphère de la programmation et de la conception/production. Le but : acquérir de l'expérience dans ce domaine en vue d'une carrière à long terme.



Compétences en multimédia

Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia :

- Rechercher l'information nécessaire à la programmation.
- Produire des algorithmes.
- Programmer l'interactivité.

Analyser la conception du projet :

- Participer à l'idéation du projet.
- Analyser le scénario.
- Planifier la stratégie d'intégration.

Contrôler la qualité du produit :

- Préparer une grille de validation.
- Tester le produit.
- Évaluer les tests effectués.
- Corriger le produit.

Logiciels et langages informatiques

- Adobe Creative Suite (Photoshop, Premiere, After Effects, Audition, XD, Mixamo)
- 3ds Max, Blender
- Unity Engine, Unreal Engine
- C#, HTML, CSS, PHP, Javascript
- Jira, Mantis bug tracker
- GitHub
- Microsoft Office (Word, Excel, Power Point)

Expériences de travail

Analyste assurance qualité

Les solutions Huwiz inc.

- Test de la qualité, de la conformité et des performances de jeux vidéo.
- Expérience sur les consoles de test de Sony, Nintendo, Microsoft, ainsi que PC et Google Stadia.

Janvier à août 2019 - Juin à août 2021

Agent de soutien administratif

Cégep de Saint-Jérôme

- Service de la bibliothèque.
- Aide aux utilisateurs et tutorat.

Janvier 2017 à aujourd'hui

Formations académiques

Techniques d'intégration multimédia

Cégep de Saint-Jérôme, Québec

Diplôme d'études collégiales
En voie d'obtention, juin 2022

Cheminement universitaire en technologie

École de technologie supérieure (ÉTS)

Session automne 2018

Sciences de la nature

Cégep de Saint-Jérôme, Québec

Diplôme d'études collégiales
Obtenu juin 2018

Académie Lafontaine

Programme du Baccalauréat international
Profil science, plus de 100 heures de bénévolat

Diplôme d'études secondaires
Obtenu juin 2015

Projets scolaires

Création d'un site web réactif

- Création d'interfaces
- Persévérance, respect des consignes et des délais, souci du détail

Temps d'exécution : 20 heures

Langage utilisé : Html, CSS, Javascript

Programmation d'un jeu procédural 3D sur Unity

- Capacité de faire de l'édition et de la rédaction de scripts pour la création procédurale.
- Intégration de matériaux, substances, animations et objets 3D.
- Travail d'équipe

Temps d'exécution : 60 heures

Logiciels : Unity Engine, Blender

Langage utilisé : C#

Programmation d'un jeu en réalité augmentée

- Capacité de faire de l'édition et de la rédaction de scripts de la technologie de réalité augmentée.

Temps d'exécution : 20 heures

Logiciel : Unity Engine, Mixamo

Langage utilisé : C#

Personnalité et intérêts

Je suis une personne créative, persévérante, honnête et sympathique ayant comme intérêts principaux les jeux, la science et la technologie, le cinéma et la musique. J'ai comme langue maternelle le français et suis fonctionnel en anglais.