

Programmeur Unity (Gameplay)

2019 - 2025

Kabam Montréal

- Contribué au développement et au succès de Shop Titans depuis la sortie initiale
- Implémenté les fonctionnalités de gameplay utilisées par des milliers de joueur quotidiens (C# / Unity)
- Synchronisé les éléments de gameplay client-serveur (Javascript, NodeJS, MongoDB, Redis)
- Assuré la maintenance et l'ajout de fonctionnalités aux outils de gestion LiveOps (HTML, AngularJS)
- Porté le projet vers les nouvelles version d'Unity au fil des années
- Assuré le partage des connaissance avec les pairs (Documentation et révision de code)

Développeur Web (Front-end & Back-end)

2016 - 2020

Joanie Stella - Production Stardust

- Réalisé la production complète d'un site web promotionnel (HTML, CSS, PHP)
- Fait le design et l'intégration de toutes les pages et ses dérivés
- Assuré la mise en production et la maintenance (Maintenu de 2017 à 2020)

Développeur Multimédia (Web & Mobile)

2014 - 2017

Office de Consultation Publique de Montréal (OCPM)

- Conçu et développé des applications de réalité virtuelles et augmenté (C#, Unity, Oculus Rift, Vuforia)
- Conçu et développé des application web et mobile pour la présentation de maquette 3D
- Réalisé l'intégration d'un système de votation lors de présentation PowerPoint
- Participé et animé un kiosque de l'OCPM dans le cadre de conventions au Palais des Congrès.

Formations

Formation en programmation de moteur de jeu 2018
Institut Desgraff, Longueuil

DEC, Intégration Multimédia 2014
Cégep Edouard Montpetit, Longueuil

Langages et Logiciels

..ll C# / .NET ..ll Unity
..ll HTML / CSS ..ll Visual Studio
..ll JS / Typescript ..ll Git / SourceGit
..ll Node / Angular ..ll MongoDB / Redis
.. C / C++ .. Copilot