

Vincent PERA

ADRESSE: 1419-937 Av Roland-Beaudin, G1V 0H6, Québec, Canada

PORTFOLIO: www.pera-vincent.fr

TÉLÉPHONE: +33642839108 / +1 (418) 931-4905

EMAIL: contact@pera-vincent.fr

LANGUE: Français / Anglais

Développeur UI / Gameplay

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DE SEPTEMBRE 2016
À MAINTENANT

Statut Auto-Entrepreneur
Escalquens - FRANCE

Développement d'applications mobiles personnelles iOS et Android en langage natif dans un objectif de commercialisation sur le PlayStore et l'AppStore.
Uniquement dédié au projet NightLive depuis 2019.

DE JANVIER 2020
À MAINTENANT

Développeur UI
Ubisoft Québec, Québec - CANADA

Développement de nouvelles features UI sur Immortals Fenyx Rising, le tout dans un environnement AAA favorisant le contact direct avec des équipes multidisciplinaires et le développement Agile.
Travail avec le C++ sur le projet ainsi que l'engin et l'éditeur propre à Ubisoft Québec.

DE MARS 2019
À NOVEMBRE 2019

Développeur Gameplay
Ubisoft IvoryTower, Lyon - FRANCE

Développement de nouvelles features Gameplay, les Skills et les Hobbies, sur le dernier jeu d'Ubisoft IvoryTower : The Crew 2.
Travail avec le C++ sur le projet ainsi qu'avec les outils propre à Ubisoft Ivory-Tower.

DE SEPTEMBRE 2018
À MARS 2019

Stage Programmeur UI
Ubisoft Québec, Québec - CANADA

Post-Production de Assassin's Creed Odyssey avec la participation aux mises à jour du jeu au niveau de l'UI des menus et des HUD.
Travail en C++ ainsi qu'avec les outils propre à Ubisoft Québec.

ÉTUDES ET FORMATIONS

- 2017 - 2018 Master en Informatique et Développement de Jeux Vidéo
Université du Québec à Chicoutimi, Chicoutimi - CANADA
- 2015 - 2018 Elève-Ingénieur en Informatique et Réseaux
Institut National des Sciences Appliquées, Toulouse - FRANCE
- 2013 - 2015 Diplôme Universitaire de Technologie en Informatique
Institut Universitaire de Technologie, Montpellier - FRANCE

RÉALISATIONS PERSONNELLES ET CONCOURS

- 2018 | **Penguin Panic !**
Développement d'un jeu dans le cadre du Concours Universitaire d'Ubisoft
Thème: Changer le monde
Lauréat du prix des Meilleurs défi et innovations techniques
Développement d'un jeu vidéo multijoueur en réseau. Le joueur incarne un manchot leader de sa colonie et va devoir rassembler les morceaux de sa banquise qui se sont dispersés suite au réchauffement climatique. Travail sur le gameplay lors de ce projet sous Unity3D.
- 2017 | **NightLive**
Application de recherche de bars et clubs selon la position de l'utilisateur
Reboot et changement de technologie: Janvier 2021
Développement d'une application iOS et Android de recherche de bars et boîtes de nuit autour de l'utilisateur. L'utilisateur pourra voir la note globale de l'établissement, des commentaires ainsi que des photos. Il pourra aussi acheter sa place et ses consommations depuis l'application directement.

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Programmation: C++ / C# **Bases de données:** SQL / MySQL / PostgreSQL
Prog. Mobile: Java (Android) / Swift (iOS) **Gestion de Version:** Github / BitBucket / Perforce

CENTRES D'INTÉRÊTS

ACTIVITÉS SPORTIVES Poker No-Limit Holdem, Football, Fitness
ACTIVITÉS CULTURELLES Streaming (Twitch), Musique

Références fournies sur demande