

Samuel Dubois

Gameplay Programmer
Tool Programmer

Disponible en janvier 2024

e-mail: samuel.m.dubois@gmail.com

Phone: +33 6 46 28 06 70

<https://samuelduboi.github.io/Websit>

<https://www.linkedin.com/in/samueldubois-/>

COMPETENCE

Développement:

C#
C++
Git
Hmtl 5

Logiciels:

WPF
Unity
Unreal Engine
Jira
Notion

Langues:

Français: natif
English: bilingue
Espagnole: avancé
Permis B

ETUDES

2019 - 2022

France, Rubika
Game Programming

2018

Hamilton Bermuda
Alberta High School
Diploma

2017

Solesmes France
Baccalauréat Scientifique

INTERETS

Volleyball : Je faisais partie de l'équipe nationale des Bermudes.

Judo : J'ai passé la ceinture noire.

Scout : 9 ans à vivre avec un groupe, à construire des projets et à les mener à bout (récoltes de fonds, recherches de sponsors et de collaborateurs, etc..).

EXPERIENCES PROFESSIONELLES

Tool Programmer Assistant - BGE2 - Ubisoft

Juillet 2023 – aujourd'hui, Montreuil France

- Création de **tools** pour des **Level Designer** et **Tech Artists** en utilisant **WPF**.
- **Amélioration** des tools existants pour les **adapter** aux besoins des **utilisateurs**.

Junior Programmer - Atelier Daruma

Juin 2022 - Septembre 2022, Paris France

- Création d'un **tool d'importation d'XML sur Unreal**.
- **Programmation** d'une expérience de 30 min en VR.
- **Optimisation** d'un projet **VR** avec **direction Ultra réaliste**.

Tool Programmer - CrossQuestStudio

Juillet 2020 - Aout 2020 Valenciennes France

- Création d'un **tool nodal de visual scripting** sur **Unity**.
- Intégration de fichier **CSV** sur le tool.
- Mise en place de **l'interface graphique** du tool dans le moteur.

Programmer - Keep The Beat

Septembre 2020 - Novembre 2020

- Création d'un tool de **level design** incluant la notion de **rythme variable** et de la génération procédurale.
- Développement du **gameplay** d'un jeu de **rythme** sur **Unity**.
- Développement des **feedback** sur un instrument via **Arduino**.
- **Installation** du produit lors du Festival Européen du **Film Fantastique de Strasbourg**.

PROJETS PERSONNELS

Programmer Unreal 5 – All Is Gray

Septembre 2022 – Juin 2023

- Création d'un **tactical** basé sur une **grille** en **c++** et **HLSL**. La grande majorité du jeu repose sur une **Render Texture** et est donc **non dépendant du moteur**.

Programmer VR/Réseau - Foxy Flox

Novembre 2021 – Janvier 2022

- Développement de l'infrastructure **réseau** via **Mirror**.
- Modification de la **physique** du moteur **Unity 3D**.
- Développement du **gameplay VR** de **manipulation** via **OpenXR**.
- Développement de la **compatibilité HTC Vive, Oculus Quest** et **Valve Index**