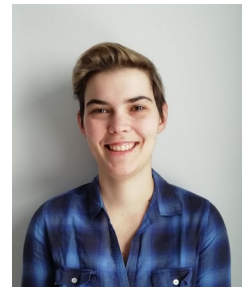


Justine Almes

27 Boulevard de l'Université, Chicoutimi G7H 2M1, QC Canada

Portfolio : <http://justinealmes.com> +33 6 11 86 08 61 almes.justine@gmail.com



Objectif

Actuellement étudiante en Maitrise Informatique Jeux vidéo à l'UQAC, je suis à la recherche d'un stage de fin d'étude en tant que **Programmeur Gameplay, UI** ou **Outils** d'une durée de **4 à 6 mois** à partir de juillet 2019.

Projets :

Projet pour le concours Universitaire d'Ubisoft Montréal (En cours) : Unreal Engine, Jeu de plateforme 3D, 4 programmeurs et 4 artistes.

Stuck (automne 2018) : Projet universitaire, 3 programmeurs, Unity. Jeu de plateforme 2D Solo. J'ai réalisé la génération des niveaux et l'UI du jeu.

Swap Racer (octobre 2018) : GameJam (48h, thèmes : Changement, multi-joueurs, stratégie et courses), 7 programmeurs, Unity, **Prix du public**. Jeu de plateforme 2D multi-joueurs local. J'ai fait le level design et j'ai aidé à la réalisation des IA des différents objets du jeu.

Despicable Humans (hiver 2018) : Projet universitaire, 8 programmeurs, Unity. Rogue-like 2D multi-joueurs local fait en pixel art. J'ai programmé l'UI du jeu ainsi que le système de potions et participé aux feedback et débogage.

Will you survive ? (hiver 2018) : Projet universitaire, 4 programmeurs, Android Studio. C'est un livre-jeu mobile. J'ai participé au design du jeu ainsi que l'implémentation de l'histoire et des différents choix possibles.

Fenêtre XD (mars 2018) : GameJam (48h, thèmes : Ordre/désordre, puzzle, simulation et narratif), 6 programmeurs, Unity. Multi-joueurs local 3D et 2D. J'ai programmé toute la partie 2D du jeu, c'est-à-dire la simulation d'un ordinateur Windows et toutes ses interactions.

Atelier des mots (automne 2016) : Projet universitaire, 4 programmeurs, JAVA, base de données locale SQL. Jeu ludo-éducatif demandé par une institutrice d'école maternelle. J'ai programmé la partie administrateur où l'institutrice gère les élèves et les différents mots.

Expériences

Avril 2017 – Juin 2017 : **Stage de fin d'étude DUT** - Itesoft, Aimargues, France

Sujet : Analyse, étude et mise en place d'un outil de reporting et de pilotage mensuel de l'activité services

- Réalisation de tableaux de bord BI sur Qlik pour Itesoft ainsi que pour des clients de l'entreprise
- Réalisation des outils nécessaire pour une formation d'Itesoft (projets Talend, documentation ...)

Février 2016 – Aout 2016 : **Hôtesse de caisse** - Supermarché Casino, Montpellier, France

Été 2014, Été 2015 : **Assistante administrative** - CEnotec, Caissargues, France

- Mise à jour des fichiers clients et produits
- Classement et autre travaux administratifs

Formation

2018 - 2019 : **Maitrise en Informatique (jeux vidéo)** - Université du Québec à Chicoutimi, QC, Canada.

2017 - 2018 : **Bachelor avec Majeur en conception de Jeux Vidéo** - Université du Québec à Chicoutimi, QC, Canada.

2015 - 2017 : **DUT Informatique** - Institut Universitaire de Technologie de Montpellier-Sète, France.

Compétences

TECHNIQUES : C++, C, C#, Java, Orienté Objet, Unity, Unreal Engine, Perforce, GitHub, Windows/Linux/Android, SQL, MySQL, WebGL, HTML/CSS, Javascript, Typescript.

HUMAINE : Travail en équipe, Polyvalente, Dynamique, Bonne communication, Adapte facilement aux changements, Autonome, Persévérante.

LANGUES : Anglais : lu, écrit et parlé couramment Néerlandais : Lu et Parlé couramment (double nationalité)

Centres d'intérêts

Cinéma, Jeux Vidéo, Musique, Nouvelle technologies, Bricolages, Voyages.