

Vincent PERA

ADRESSE: 125 Rue Sainte-Anne, Apt 106, G1R3X7, Québec, Québec

TÉLÉPHONE: +33642839108

PORTFOLIO: www.pera-vincent.fr

EMAIL: contact@pera-vincent.fr / vincent.pera@ubisoft.com

LANGUE: Français / Anglais

Programmeur Généraliste / User Interface

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

PRINTEMPS 2015 | Stagiaire en Développement Logiciel
INOZY, Montpellier - FRANCE
Développement d'un logiciel de contrôle d'un appareil de spectrophotométrie pour l'entreprise INOZY.

DE SEPTEMBRE 2016
À MAINTENANT | Autoentrepreneur en Informatique
Escalquens - FRANCE
Développement de sites internet sous HTML et PHP ainsi que réalisations d'applications mobile iOS et Android dans un cadre d'autoentrepreneur. Recherche et accomplissements de contrats ainsi que des réalisations personnelles dans un objectif de commercialisation sur le PlayStore et l'AppStore.

DE SEPTEMBRE 2018
À MAINTENANT | Stage Programmeur Généraliste / UI chez 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 dont la page des quêtes, le menu des options, la réalisation de tâches comme le Level Scaling, les affichages spéciaux pour les DLCs et les StoryPacks ou encore les affichages sur la WorldMap et les icônes utilisées pour ces dernières. Utilisation de l'éditeur de jeu fait pour le projet ainsi que du langage C++ sur tout le stage.

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 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
Publication: 2018
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.
- 2017 | **7EVEN**
Application personnelle de DJ 7EVEN
Développement d'une application iOS et Android sous Xamarin afin de permettre aux followers de DJ 7EVEN d'avoir ses dernières informations, ses derniers remix, les dates et lieux où il se produit ainsi que de le contacter.

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Prog. Haut Niveau: C# / Java

Prog. Bas Niveau: C++ / C

Prog. Mobile: Android / iOS / Xamarin

Gestion de Projet: Github / BitBucket

Bases de données: SQL / MySQL / PostgreSQL

Moteur de Jeu: Unity3D

CENTRES D'INTÉRÊTS

ACTIVITÉS SPORTIVES Soccer, Musculation, Randonnées

ACTIVITÉS CULTURELLES Voyage, Jeux Vidéo, Musique

Références fournies sur demande