

Expertises

● Technique

- C#, C++ et Python
- Unity et Godot
- Intégration audio avec Wwise
- Développement pour PC, VR et Mobile
- CI/CD
- Docker

● Conception

- Systèmes modulaires et réutilisables
- Prototypage rapide
- IA (Behaviour Trees, State Machines)
- Difficulté adaptative
- Documentation adaptée à l'équipe
- Exécution et analyse de tests
- UI/UX

● Gestion

- Scrum master
- DevOps
- Anticiper et adapter
- Jira
- Bilingue (FR, EN)

Demo reel

[Lien vers mon demo reel](#)

Pour plus d'informations concernant mes projets récents, je vous invite à [visiter mon site web](#)

Contacts



www.nicolas-auclair-labbe.com



(873) 552-4556



nicolas.auclair.labbe@gmail.com



[nicolas-a-l](https://www.linkedin.com/in/nicolas-a-l)

Nicolas Auclair-Labbé

Programmeur Gameplay

Programmeur C++ et C# polyvalent ainsi que concepteur de jeu, je suis à la recherche de nouvelles opportunités pour repousser mes limites. Vous pouvez généralement me trouver avec une tasse de thé en train d'explorer un nouvel outil à utiliser dans mes projets de jeux.

Expériences professionnelles

● Développeur VR / Gestionnaire de projet

Chaac Technologies | 2022 - 2023, 2024 - Présent

- Livrer plusieurs applications pour VR avec des échéanciers de 2 mois à 1 an.
- Développer des outils réutilisables pour élargir les capacités de l'entreprise.
- Assurer des livrables de qualité dans les délais, tout en priorisant la qualité de vie des membres de l'équipe.
- Intégrer les nouveaux développeurs à la base de code.
- Gérer des contrats avec des clients tels que RCN, Pomerleau, RioTinto, VisionÈre, IPIQ et EXO

● Programmeur outils (C++)

Ubisoft Montreal | 2021

- Intégrer des composantes de Wwise au sein des outils de développement d'Ubisoft.
- Développer en C++ avec du *multi threading*.
- Automatiser des processus pour le pipeline CI/CD à l'aide d'outils tels que Docker et CMake.

● Programmeur Gameplay / Concepteur de jeu

Impromptu Studio (Startup) | 2020

- Concevoir et développer un démo de jeu VR avec une petite équipe dans le cadre d'un projet entrepreneurial de 8 mois.
- Présenter le projet à Desjardins et à l'UdeS, ce qui nous a permis d'obtenir du financement pour toute l'équipe.

Formations

● Baccalauréat en Sciences du Multimédia et du Jeu-Vidéo

Université de Sherbrooke | 2018 - 2022

● Certificat en Composition et Musique à l'image

Université de Sherbrooke | 2015 - 2017