

Marc Renaud
Adress: Montreal, QC
Email: marc@marcrenaud.com
Portfolio: <http://www.marcrenaud.com>

Bilingue et excellent communicateur, je possède un solide bagage académique, jumelé à des compétences techniques en programmation, conception de jeux vidéo et de logiciels ainsi qu'en applications interactives web.

J'ai une excellente capacité à apprendre, une attitude positive et de la débrouillardise. Capable de bien travailler sous pression et d'établir des priorités, je suis autonome et j'ai à cœur d'effectuer un travail discipliné et de qualité.

Compétences Techniques

Programmation:

- C, C++ and C#
- Swift, Objective-C, Java
- Programmation orientée objet
- Multithreading
- Cocos2D-x
- HTML , CSS, JavaScript
- XML, JSON
- SQL
- Asp.net
- ActionScript
- OpenGL
- DirectX

API's

- Cocos Studio
- Unreal Engine
- Unity
- XNA Game Studio
- Windows Forms

Logiciels de conception:

- Visual Studio
- XCode
- 3D Studio Max
- Photoshop
- Adobe Audition

Autres:

- Mathématiques et physique pour jeux video.
- GIT, SVN, Jenkins
- Jira
- Expérience avec la méthode de travaille Agile et Scrum.
- Expériences et formations en conception de niveau.

Formation

Algonquin College (2007-2010)

Diplôme Avancée d'études collégiales en jeux vidéo et programmation.

CLD (2006)

Diplôme en développement d'entreprise

Grant Macewan College (2002)

Étude en musique

Programmeur jeux vidéo / Développeur iOS Supper Hippo Games / Liquidum (2012 - Present)

- Programmer des jeux mobile multiplatform en utilisant:
 - + C++, Swift, Objective-C, Java
 - + Programmation Orienté Object
 - + Cocos2d-x
- Programmer des application mainstream pour ios en utilisant:
 - + XCode
 - + C++, Swift, Objective-C

Programmeur jeux vidéo Foobits (2011 - 2012)

- Programmer des jeux video en utilisant:
 - + C++
 - + Programmation Orienté Object
 - + Cocos2d-x
 - + OpenGL
- iOS / Android / PC / jeux vidéo multiplatform
- Optimisation

Directeur de production/ Programmeur des applications Web interactives Albi Le Géant [Inno-Lab Tech] (2010 - 2011)

- Programmer des site webs interactive avec:
 - + Asp.net
 - + C#
 - + Html et CSS
 - + Flash/JavaScript/JQuery
 - + Programmation orientée objet
- Assurer le plus de ventes automobile via Internet.
- Gérer une équipe de production de 10 employés.
- Prioriser les tâches à l'aide de réunion d'équipe "scrum" à chaque matin.
- Structurer la préparation à la production et planifier les phases du développement des produits.
- Installé des structure de travail et des protocoles.
- S'assurer que les délais de production sont respectés.
- Implémenter le Scrum.

Programmation et développement jeux vidéo / étudiant Algonquin College, Ottawa ON (2007-2010)

- Développement de jeux vidéos avec des équipes contenant jusqu'à huit personnes.
- Programmation de jeux vidéos en utilisant des langages comme :
 - C++, C#, Java, Flash
- Utilisation d'OpenGL, DirectX;
- Création et animation de modèles en 3D Studio Max
- Programmation orientée objet
- "Multithreading"
- Méthode de travaille Agile.

Conferences

- Apple Developers Conference (WWDC)**, San Francisco, US, (2014)
- Montreal International Game Summit (MIGS)**, Montréal, CA, (2012)
- Montreal International Game Summit (MIGS)**, Montréal, CA, (2010)

Accomplissements personnels

- Représentant de classe deux fois élu, au Algonquin College.
- Premier prix pour auteur-compositeur, Gala Fransaskois (P-A, Sask.).
- Band a gagner premier prix a la fête Fransaskois en 2000.