

Pierre-Luc Poirier – plpoirier@technobeanie.com

technobeanie.com

Langues

Français – Langue maternelle

Anglais – Bilingue

Connaissances

- C#, C++, Python, Objective-C, JAVA, Typescript, JavaScript, SQL, JSON, XML, HTML, PHP
- Unity, PlayFab, Wwise, Perforce, SVN, Git
- JIRA, Confluence, Miro, Adobe Photoshop

Expériences pertinentes

Lead Programmer

Square Enix Montréal (nouvellement **Studio Onoma**), Montréal 2017 — aujourd’hui
Studio de développement de jeux mobiles primés et acclamés par la critique.

- Projets : Space Invaders: Hidden Heroes (2022), Uprising (codename, 2019), Squads (codename, 2018), Peddlers (codename, 2018)
 - Mener une équipe de dix (10) programmeurs
 - Organiser et gérer les livrables et les sprints de l’ensemble de l’équipe de programmeurs
 - Concevoir et implémenter la couche serveur d’un jeu mobile de type client-serveur
 - Interviewer et former de nouveaux programmeurs
 - Développer avec l’équipe d’incubation afin de découvrir le prochain projet du studio
- Env. techno. : C# (Unity), Typescript, PlayFab, Perforce, JIRA, Confluence, Miro, Windows, macOS*

Lead Programmer

Budge Studios (Production), Montréal 2011 — 2017
L’entreprise se spécialise dans le développement de jeux vidéo mobiles pour jeunes enfants.

- Projets : Strawberry Shortcake Ice Cream Island (2017), EVERRUN (2016), My Little Pony: Harmony Quest (2016), Miss Hollywood: Vacation (2015), ... et plus!
- Participer activement au développement de plusieurs applications mobiles de la phase de pré-production à la phase de déploiement
- Mener une équipe de quatre (4) programmeurs
- Interviewer et former de nouveaux programmeurs
- Collaborer à la création et à la maintenance des outils et de l’infrastructure de développement

Env. techno. : C# (Unity), Objective-C, SVN, JIRA, Confluence, macOS

Scolarité

Baccalauréat en informatique, régime coopératif, profil Génie logiciel 2006 — 2009
Université de Sherbrooke

Diplôme d’études collégiales en informatique de gestion 2003 — 2006
Collège Lionel-Groulx, Sainte-Thérèse

Autres expériences

Analyste-programmeur

JOVACO Solutions inc. (R&D), Montréal 2009 — 2011
Env. techno. : Java, C#, SQL, T-SQL, SVN, Windows

Développeur logiciel – Stagiaire

Bluestreak Technology (R&D), Montréal 2008
Env. techno. : C, C++, ActionScript 2.0, Adobe Flash 8, XML, ClearCase (UCM), Windows

Développeur logiciel – Stagiaire (2x)

Autodesk (M&E), Montréal 2007
Env. techno. : C, C++, fichiers d'interface usager (Flex file), ClearCase, ClearQuest, Linux Redhat

Analyste, développeur Web, consultant – Stagiaire

Groupe CGI inc. (division CSB), Montréal 2006
Env. techno. : ASP.NET, Microsoft SQL Server, Microsoft Office Visio, Visual SourceSafe, Windows

Projets et implications

Game jams

Équipe Neverpants & autres 2012 — aujourd'hui
Participation en tant que programmeur à plus de 17 compétitions de jeux vidéo telles que Global Game Jam, SquareJam, Indie Speed Run, Ludum Dare, TOJam et DTGMA/DATGAM.
Env. techno. : C# (Unity), Garage Band

Projets Personnels

Neverpants' Super Punchball 2013
Super Punchball est un jeu vidéo spécialement conçu pour ceux qui ont participé au financement du projet SPORTSFRIENDS ayant donné 60\$+ en gage. Ce jeu permet jusqu'à 6 joueurs de jouer en simultanée localement.
Env. techno. : C# (Unity)

Yolo 2011
Yolo est un jeu vidéo de type casse-tête conçu et développé pour le système d'exploitation iOS (iPhone). Le jeu vidéo fût disponible sur le Apple App Store.
Env. techno. : Objective-C (Xcode), Photoshop