Émile Paré-Allinger

Concepteur technique

Contact

Portfolio

LinkedIn

emilepa34@gmail.com

514 973 9772

Compétences

Français | Anglais

Conception

- **Conception technique**
- Systèmes d'animation
- **Intelligence artificielle**
- UX/UI
- **Prototypage**
- Optimisation
- **Scripting** (Blueprint, C# & C++)
- Débogage
- **Documentation**

Travail d'équipe

- **Curieux**
- Communication
- **Fiable**
- Investi
- **À l'écoute**
- Collaboration
- **Autonomie**
- Organisation
- **Esprit d'initiative**

Outils

Moteurs de jeu

- **Unreal Engine**
- Unity

Développement Web

- **WordPress**
- HTML/CSS
- JavaScript
- MySQL

Compétences Artistiques

- **Figma**
- Adobe Creative Suite
- Blender

Compétences supplémentaires

- **Perforce**
- Jira
- Notion

Mention honorable

- Flash

Expériences professionnelles

Concepteur technique

Contrat à temps plein - **Projet de recherche (Indie)**
Janvier 2025 à juin 2025

- Conception et implantation de systèmes de gameplay orientés joueur avec **Blueprints** dans Unreal.
- Intégration et ajustement de mécaniques complexes via **GAS** et Gameplay Tags.
- Mise en place de comportements d'**IA** avec Behaviour Trees, EQS et systèmes de perception.

Concepteur technique

Stage - **3Mind Games**
Mars 2024 à mai 2024

- Création de **prototypes** jouables pour tester et itérer des idées de gameplay rapidement.
- Développement d'**outils** internes pour accélérer la production et améliorer l'autonomie des designers.
- Conception de widgets **UI** et systèmes interface directement en Blueprint.

Concepteur de sites Web

Contrat à temps partiel - **Pigiste**
Mai 2020 à mai 2025

- Conception de **sites web** responsives avec HTML, CSS, JavaScript et WordPress
- **Collaboration** avec des graphistes et clients.
- Création de **gabarits réutilisables** et de systèmes de gestion de contenu.

Jeu sorti

Bolt'N'Punch

Projet de fin d'études
Septembre 2023 à mars 2024

- **Prise en charge** d'une équipe de 4 à 8 personnes en programmation.
- Développement de systèmes de combat responsifs et équilibrés en **collaboration** avec les designers, artistes et programmeurs.
- Participation active aux **playtests** internes pour identifier des améliorations concrètes.

Projets personnels (voir plus sur mon portfolio)

Tutoriels de développement

& présentations de projets | YouTube
Mars 2024 à aujourd'hui

- Utilisation de **Blueprints** dans Unreal Engine pour prototyper et expliquer des systèmes en temps réel.
- Création de **contenus pédagogiques** pour vulgariser des systèmes techniques complexes en jeux vidéo.
- Partage de **bonnes pratiques de production** et de gestion technique à travers des vidéos structurées.

Megalo

Projet collaboratif
Mai 2025 à aujourd'hui

- Mise en place d'un **serveur Perforce** et configuration complète de la gestion de version pour l'équipe.
- Co-écriture du **Game Design Document (GDD)** servant de base à la vision du jeu.
- Participation à la **planification initiale** du projet : priorisation des systèmes à développer et établissement d'objectifs à court terme.

Bénévolat

Consultant informatique

AVQMR et ANIMA-Québec
Avril 2020 à aujourd'hui

- **Formation** technique de clients ou d'autres membres de l'équipe.
- Aide au **débogage** de sites web et à la correction de bugs front-end.
- Fournir une **assistance technique** aux utilisateurs internes et externes.

Éducation

Baccalauréat en développement de jeux vidéo

Focus sur l'intégration logicielle
UQAT - Montréal, QC
Septembre 2022 à mai 2024

- Formation axée sur le **design technique**, la **programmation gameplay**, les **engines** (Unreal, Unity) et la **production en équipe**.
- Projet de fin d'études réalisé en **collaboration** avec des professionnels de l'industrie (25 personnes).

Baccalauréat en communication (Diplôme non complété)

Médias interactifs
UQÀM - Montréal, QC
Septembre 2020 à avril 2022

- Cours suivis en **médias interactifs**, **création numérique** et **théories de la communication**.
- Approche centrée sur la **création** de contenu multimédia et les **usages** des technologies.

Diplôme d'études collégiales en intégration multimédia

Cégep Édouard-Montpetit - Longueuil, QC
Septembre 2017 à mai 2020

- Compétences en conception **web**, programmation **front-end**, **graphisme** et **montage vidéo**.
- Projets pratiques orientés vers le web interactif et la **polyvalence technique**.