

# Gabriel Forget – Programmeur de jeux vidéos

---

gforget2@gmail.com  
Portfolio : [www.artanist.com](http://www.artanist.com)

Projet personnel sur Github :  
<https://github.com/gforget/FakeXCOM/tree/main>  
<https://github.com/gforget/Simple-Shooter-AI-Extended>

Langues : Bilingue (français, anglais)

## *FORMATION*

---

- 2010 - 2016**      **Baccalauréat en génie des technologies de l'information**  
École de technologie supérieure (ÉTS)  
Université du Québec, Montréal
- 2005-2008**      **Diplôme d'étude collégiale (DEC) en technique d'intégration multimédia**  
Cégep de l'Outaouais, campus Gabrielle-Roy

## *CONNAISSANCES PARTICULIÈRES*

---

- Programmation :**    C# (expert)  
                          C++ (avancé)
- Logiciel :**            Unity 3D,  
                          Unreal Engine 4 and 5,  
                          Visual Studio, Rider,  
                          Blender, Photoshop
- Outil de gestion  
des versions :**      Git  
                          Perforce
- Programmation  
web :**                ActionScript 2 et 3  
                          PHP (SQL, base de données MySQL)  
                          Javascript (AJAX, DHTML, JQUERY)  
                          VB.NET (dans le cadre de développement web)  
                          HTML / CSS

## ***EXPÉRIENCE***

---

**Juin 2023 -  
Octobre 2023**

### **Programmeur Jouabilité / IA – Red Barrels**

J'ai travaillé sur les NPC du jeu Outlast Trials. Mes principales tâches se limitaient au débogage des problèmes liés à leur comportement en général et la création d'un nouvel archétype de NPC qui sort en fin Octobre 2023.

**Mai 2021 -  
Juin 2023**

### **Programmeur Jouabilité/IA – Stockholm Syndrome.AI**

J'ai travaillé dans la branche de service de l'entreprise, qui fait essentiellement du travail à la location. J'étais le programmeur principal chargé de mettre en oeuvre des solutions en fonction des besoins du client, qui impliquent souvent du Game AI.

Client / Projet :

- Happy Volcano / You Suck at Parking - Mise en place d'un système d'orientation personnalisé pour un jeu de voiture
- Génie Lab / Bear Tale - Mise en place du projet VR en entier
- Airship Syndicate / Projet non annoncé - Mise en place du système de navigation pour NPC
- Wild Arts / Born of bread - Refactoring et mise en place du système d'attaque pour les compagnons

**2017-2020**

### **Développeur Solo et propriétaire – Cave Mist Interactive**

J'ai enregistré une entreprise de jeu indépendant dont les projets ont changé au cours des années. En ce moment, je travaille en solo sur un jeu mobile intitulé 'Sphere VS Cube' présentement disponible sur Google Play en version Open Beta.

**Avril à Juillet  
2017**

### **Smart Pixel – Projet ABB**

J'ai été le programmeur "front end" principal sur une application tactile géante utilisant 8 écrans géants. Cette application permet à plusieurs clients de consulter le portfolio de ABB (une firme d'ingénierie) de manière interactive. Les 8 écrans peuvent se combiner en une seule interface pour qu'un représentant puisse faire une présentation pour un grand public. C'était une première application de ce genre au Canada.