

Samuel Séguin

Étudiant en design de jeux vidéo
Montréal, QC
(819) 360-6165
samseguin34@hotmail.com
[LinkedIn](#)
[Portfolio](#)

FORMATION ACADÉMIQUE

Baccalauréat en création de jeux vidéo, Concentration design

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, Montréal

Août 2022 À AUJOURD'HUI

Travailler en équipe dans le but de créer des jeux vidéo, de l'idéation, à la conception, à la production.

Utiliser différents processus créatifs dans le but de définir l'esthétique, les règles, les systèmes et les mécaniques d'un jeu.

Utiliser la méthode agile dans le but d'organiser la production d'un projet, tout en travaillant au sein d'une équipe diverse possédant différentes compétences et expertises.

Technique de l'informatique, Programmation et sécurité

Cégep de l'Outaouais, Gatineau

Août 2018 À mai 2022

Programmer en plusieurs langages, notamment le Python, le HTML, le CSS, le Java, le JavaScript, le PHP, le T-SQL et le C#. Tout cela en utilisant plusieurs logiciels différents et dans plusieurs environnements différents.

Travailler en équipe dans le but de réaliser des applications web et mobiles, de la conception au déploiement.

Protéger un ordinateur contre les menaces à l'aide de logiciels tels que des pare-feux, des antivirus et des VPN, ainsi qu'en utilisant d'autres moyens tels que le chiffrement de fichiers et de mots de passe.

EXPÉRIENCE

Programmeur logiciel — Agence du Revenu du Canada, Ottawa

Janvier 2022 À décembre 2022

Effectuer la conception d'un logiciel, programmer des applications java dans un cadre professionnel, travailler et interagir avec mes collègues entièrement en anglais.

Programmeur web — Service-Canada, Gatineau

Juin 2020 À décembre 2021

Effectuer de la maintenance sur un site web (réparer des erreurs, améliorer l'apparence visuelle et ajouter du nouveau contenu), interagir avec mes collègues dans un cadre professionnel, travailler à distance, communiquer par courriel, messages textes et vidéoconférences.

Caissier / Service à la clientèle — Bulk Barn, Gatineau

Mai 2018 À mai 2020

Travailler sur le plancher (nettoyage, gestion des stocks), répondre aux questions des clients, les guider, les conseiller selon leurs besoins, garder un air professionnel, offrir un service de qualité.

COMPÉTENCES

Travail d'équipe

Attitude positive

Politesse et respect en toute situation

Connaissances avancées en programmation dans plusieurs langages

Connaissances avancées avec plusieurs moteurs de jeux, notamment *Unity*, *Unreal Engine* et *Gamemaker Studio*

QUALITÉS

Minutieux

Organisé

Ponctuel

Ambitieux

Enthousiaste

Persévérant

Créatif

LANGUES

Français (langue maternelle)

Anglais (couramment)

PROJETS DONT JE SUIS LE PLUS FIER

[Sector](#)
[Far Away From Us](#)
[Slime Eater](#)

INTÉRÊTS

En général, je suis très intéressé par tout ce qui touche aux médias créatifs tels que le cinéma, la musique, le dessin, et surtout les jeux vidéo. Je m'intéresse à tous les aspects design de jeu, mais j'ai surtout une réelle passion pour l'expérience utilisateur et le *game feel*.

Samuel Séguin

Video game design student
Montreal, QC
(819) 360-6165
samseguin34@hotmail.com
[LinkedIn](#)
[Portfolio](#)

ACADEMIC BACKGROUND

Bachelor's degree in video game creation, Concentration in design

University of Quebec in Abitibi-Témiscamingue, Montreal

August 2022 to PRESENT

Work as part of a team to create video games, from ideation to design to production.

Use different creative processes to define a game's aesthetics, rules, systems, and mechanics.

Use agile methodology to organize production of a project, all while being part of a diverse team with different skills and expertise.

Computer Science, Programming and security

Cégep de l'Outaouais, Gatineau

August 2018 to May 2022

Program in several languages, including Python, HTML, CSS, Java, JavaScript, PHP, T-SQL, and C#. All while using different software and in several different environments.

Work in a team to build web and mobile applications, from design to deployment.

Protect a computer from threats using software such as firewalls, antivirus, and VPNs, as well as other means such as file and password encryption.

EXPERIENCE

Software developer — Canada Revenue Agency, Ottawa

January 2022 to December 2022

Design and conceptualize software, program java applications in a professional setting, work and interact with my colleagues entirely in English.

Web developer — Service-Canada, Gatineau

June 2020 to December 2021

Perform website maintenance (fixing errors, improving visual appearance, and adding new content), interact with my colleagues in a professional setting, work remotely, communicate via email, text messages and video conferences.

Cashier / Customer service— Bulk Barn, Gatineau

May 2018 to May 2020

Work in retail (cleaning, inventory management), answer customers' questions, guide them, advise them according to their needs, keep a professional look, offer a quality service.

SKILLS

Teamwork

Positive attitude

Politeness and respect in any situation

Advanced programming skills in different languages

Advanced knowledge with different game engines, notably Unity, Unreal Engine and Gamemaker Studio

QUALITIES

Thorough

Organised

Punctual

Ambitious

Enthusiastic

Persevering

Creative

LANGUAGES

French (native language)

English (fluent)

PROJECTS I'M MOST PROUD OF

[Sector](#)
[Far Away From Us](#)
[Slime Eater](#)

INTERESTS

In general, I'm very interested in anything to do with creative media such as cinema, music, drawing, and especially video games. I am interested in every aspect of game design, but I'm especially passionate about user experience and game feel.