

Samuel Séguin

Programmeur et concepteur technique en jeu vidéo

PROJETS RÉCENTS

Froggin' Around — Matwo Games — Unity (2025 – 2026)

- Travailler en tant que concepteur/programmeur généraliste. Collaborer avec une équipe multidisciplinaire d'environ 7 personnes.
- Avoir la charge de nouvelles fonctionnalités de gameplay. Faire l'idéation, la conception, la documentation, ainsi que le prototypage et l'implémentation directement dans l'engin.
- Programmer des fonctionnalités de jeu en ligne, travaillant avec des concepts tels que l'autorité serveur/client, la réplification d'état, la prédiction côté client et la gestion de lobbies.
- Travailler à la commercialisation complète d'un jeu avec plus de **250 000** Wishlists sur Steam.

The Signal: Stranded on Sirenis — Goose Byte Studios — Unreal Engine (2025)

- Travailler en tant que concepteur technique et programmeur gameplay. Collaborer avec une équipe multidisciplinaire de 15 à 20 personnes.
- Être responsable de gérer tous les aspects techniques liés aux personnages IA dans le jeu, ce qui comprend la conception, le codage, l'implémentation et la maintenance des systèmes et des comportements des personnages IA.
- Intégrer les modèles, les animations et l'audio pour tous les personnages IA du jeu.
- Rédiger de la documentation compréhensive des systèmes que j'ai conçus et implémentés.

All Abug! — Projet universitaire — Unreal Engine (2024 - 2025)

- Travailler en tant que concepteur de jeu et programmeur principal. Collaborer avec une équipe multidisciplinaire de plus de 20 personnes.
- Gérer une petite équipe de programmeurs et de concepteurs technique.
- Concevoir et implémenter des fonctionnalités de jeu tels que l'IA ennemie, les outils de débogage et le système de dialogue.
- Assurer le bon déroulement des différents tests de jeu. Recueillir, organiser et appliquer les commentaires des joueurs.
- Collaborer avec les autres chefs d'équipe pour gérer la direction du jeu, ainsi que les cycles de développement afin de réaliser une sortie complète sur Steam dans un très court délai.

The Dream Factory — Concours Universitaire Ubisoft — Unity (2024)

- Travailler en tant que concepteur de jeu et concepteur de puzzles. Collaborer avec une équipe multidisciplinaire de 9 personnes.
- Concevoir des systèmes et des mécaniques pour un jeu coopératif en ligne à 2 joueurs.
- Concevoir et implémenter les puzzles et les niveaux.
- Appliquez des principes UX pour simplifier la compréhension de mécaniques de jeu non conventionnelles par les joueurs.
- Nominé dans 5 catégories et gagnant des prix de « **meilleur design de jeu** », « **meilleur défi/innovation technique** » et « **choix du public** » au concours universitaire Ubisoft 2024.

EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

Concepteur technique/programmeur junior — Goose Byte Studios, Montréal

Mars 2025 À octobre 2025

Concevoir, implémenter et maintenir des systèmes de jeu dans Unreal Engine 5, à l'aide de C++ et de Blueprints. Être responsable du bon fonctionnement des personnages IA dans un jeu vidéo. Travailler en étroite collaboration avec les artistes et les concepteurs de jeux afin de créer des ennemis et des situations de combat intéressants.

Programmeur logiciel — Agence du Revenu du Canada, Ottawa

Janvier 2022 À décembre 2022

Créer des logiciels et des outils destinés à un usage interne à l'agence. Programmer les fonctionnalités des logiciels à l'aide de Java. Assurer la maintenance quotidienne de systèmes informatiques en COBOL.

Développeur Web — Service-Canada, Gatineau

Juin 2020 À décembre 2021

Effectuer la maintenance quotidienne d'un site Web interne de Service-Canada. Coder en HTML, CSS et JavaScript. Veiller au bon fonctionnement et à la convivialité générale du site Web.

🏠 Montréal, QC
☎ (819) 360-6165
✉ samseguin34@hotmail.com
in [Linkedin](#) 📁 [Portfolio](#)
💬 Français, anglais

LOGICIELS MAÎTRISÉS

Développement

Unreal Engine, Unity, Gamemaker Studio, Visual Studio, suite JetBrains (Rider, WebStorm, TeamCity, etc...)

Organisation et visualisation

Notion, Miro, Canva, suite Microsoft Office, suite Google, Jira, Confluence

Langages de programmation

C#, Blueprints d'Unreal Engine, Python, C++, HTML, CSS, JavaScript, Java, SQL

Versionnage

Perforce, Github

ÉDUCATION

Microprogramme en entrepreneuriat de jeu vidéo indépendant

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Mai 2026 à août 2026)

Baccalauréat en création de jeu vidéo, Concentration en design

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Août 2022 à mai 2025)

Cours pertinents:

- Intégration et Programmation de Jeu Vidéo
- Production et Gestion de Projet 3D
- Design Orienté Vers l'Utilisateur, Jouabilité et Ergonomie
- Design de Niveau de Jeu Vidéo
- Spécialisation : Recherche Dirigée en Jeu Vidéo
- Créativité et Processus Créatif

Technique de l'Informatique, Programmation et Sécurité

Cégep de l'Outaouais (Août 2018 à mai 2022)

INTÉRÊTS

Je suis généralement intéressé par tout ce qui touche aux médias créatifs et à tout ce qui peut être considéré comme un peu « geek ». Je joue de la guitare, j'adore le cinéma, les jeux de société, les comics, et je suis un adepte de Donjons et Dragons. Cependant, ce sont les jeux vidéo qui sont de loin ma plus grande passion. Au cours de mes études et de mon parcours personnel, j'ai développé un intérêt particulier pour la conception technique et l'expérience utilisateur en jeu vidéo.