



WILLIAM BERGERON

Designer technique et programmeur de jeu



williambergeron@nordikastudio.com



438-490-7544



www.wbergeron.com

À PROPOS

Lorsque j'ai appris à programmer au début de mes études en multimédia, je ne savais pas que cela deviendrait mon affinité principale dans ce vaste domaine qu'est le développement de jeu. Aujourd'hui, un BAC en conception de jeu et un studio indépendant à mon actif, je suis toujours aussi passionné par ce métier qui évolue sans cesse. J'aime conceptualiser et programmer des jeux, j'aime résoudre des problèmes complexes et voir le résultat à l'écran, j'aime échanger avec mes collègues sur différentes possibilités de design d'une expérience de jeu. Le jeu vidéo est un domaine qui est important, autant d'y jouer que d'en faire, et je suis ouvert à toutes opportunités futures si elle s'y en rapproche de près ou de loin. Au plaisir de vous rencontrer!

ACCOMPLISSEMENTS

Mai 2016

Gamejam intercollégial de Valleyfield - 2e place

Mars 2021

Lancement d'Evo\Wave sur Steam | UQAT

Mai 2022

Lancement d'Uligo: A Slime's Hike sur Steam | Nördika Studio

COMPÉTENCES PRO



COMPÉTENCES PERSO

Ponctuel	Efficace
Apprends rapidement	Travail d'équipe
Fiable	Communicatif
Décontracté	Rigoureux

ÉDUCATION

2015 - 2018

TECHNIQUES INTÉGRATION MULTIMÉDIA | DEC

CÉGEP ÉDOUARD-MONTPETIT

La Techniques Intégration Multimédia agit en quelque sorte d'introduction au monde du multimédia, que ce soit en création web, en dessin et design numérique et au développement de jeu. Durant ces études, j'ai commencé à programmer, tout d'abord en javascript pour le web et ensuite en C# dans Unity vers la fin du DEC. Ce fut le début de mon affinité envers le monde de la programmation et je n'ai pas arrêté d'en faire depuis.

2018 - 2021

BACCALURÉAT EN CRÉATION DE JEUX VIDÉO | PROFIL DESIGN

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE | CAMPUS MONTRÉAL

Après ma graduation au Cégep, j'ai décidé de poursuivre mes études en design de jeu à l'UQAT. Pendant les trois ans à l'université, j'ai appris tout ce qui a trait au développement de jeu et affiné mes compétences en programmation, notamment en apprenant un autre engin: Unreal Engine 4. Dans la plupart des productions du BAC, j'étais le programmeur principal et bien que ce fut beaucoup de responsabilités, cela m'a permis de m'affiner en tant que développeur.

2020 - 2020

MICROPROGRAMME EN JEU VIDÉO INDÉPENDANT

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE | CAMPUS MONTRÉAL

Le Microprogramme en jeu vidéo indépendant sert à guider les étudiants ayant une curiosité envers le monde du jeu vidéo indépendant et à leur donner des bases sur tous ses aspects, soit le développement et la production, le marketing, la gestion de projet, etc. C'est dans ce programme que trois de mes collègues et moi avons commencé à construire le studio qui deviendra Nördika Studio un peu moins d'un an plus tard.

EXPÉRIENCES

2015 - 2016

COMMIS ENTREPÔT

IMPRESSIONS LOGOBEC

Étant mon premier emploi, celui-ci m'a permis d'apprendre comment la hiérarchie d'une entreprise fonctionne en en faisant l'expérience directement. Mon emploi n'était ouvert que pendant l'été, donc je n'avais pas de liste de tâches à proprement parler. Il fallait que je demande à mon superviseur ce que je devais faire pour la journée et lui faire un rapport à la fin de la journée ce qui reflète un peu le fonctionnement de l'industrie du jeu. Cette première expérience ne fut donc pas perdue en termes d'expérience de travail pertinente.

2016-2021

PRÉPOSÉ SERVICE ALIMENTAIRE

HÔPITAL CHARLES-LEMOYNE

Mon emploi à l'hôpital Charles-LeMoine est celui que j'ai conservé le plus longtemps. Dans ce travail, il était impératif de savoir travailler en équipe et d'être capable de gérer la pression. Ces aptitudes sont essentielles dans l'industrie du jeu vidéo et mon passage à l'hôpital m'a permis de grandement les développer. Parfois, il fallait prendre un peu plus de charge de travail lorsqu'un membre de l'équipe n'allait pas bien ou avait plus de difficulté et c'est ce genre d'entraide dont l'industrie a besoin afin de livrer les projets à temps.

2021 - 2022

DIRECTEUR TECHNIQUE & PROGRAMMEUR

NÖRDIKA STUDIO

Étant co-fondateur du Studio Nördika et le programmeur principal de l'équipe, j'avais beaucoup de responsabilité dans ce travail. Lancé à la fin de nos études, quatre de mes amis et moi avons fondé le studio et commencé le développement d'Uligo: A Slime's Hike, jeu qui est présentement disponible sur Steam. Avoir à gérer un projet directement est une toute autre histoire qu'à l'école et pendant l'année de développement d'Uligo: A Slime's Hike, j'ai appris comment mieux organiser mes sprints, mes tâches et mon rendement pour pouvoir livrer le projet à temps. Ceci étant dit, il me reste encore beaucoup à apprendre sur le sujet et, bien que la sortie du jeu ait mis cet aspect en évidence, je suis plus motivé que jamais à m'améliorer afin de devenir un meilleur développeur non seulement pour le studio, mais également pour toute l'industrie.