



THOMAS RICHER

869 père Champagnat

Chicoutimi (Québec)

☎ 418 376-1772

✉ tomtic869@gmail.com

RICT10119707

[mon portfolio](#)

SOMMAIRE

Je suis un jeune programmeur aux études qui se lance avec passion dans le monde du jeu vidéo. J'adore la conception de jeux. Pour moi, ils sont autant une expression artistique qu'une équation finement calibrée. Depuis 10 ans, je construis des expériences que je partage avec amis et clients autour d'une table. Je conçois autant l'environnement que les mécaniques. Je suis un jeune homme persévérant et plein de ressources. Je suis toujours enthousiaste à apprendre de nouvelles choses et rencontrer de nouveaux défis. Je maîtrise le français et l'anglais autant parler qu'à l'écrit.

FORMATION

Baccalauréat en développement de jeux vidéo [en cours]

H2023 - [En cours]

UQAC, Chicoutimi, Saguenay

Baccalauréat en génie physique

A2017-2021

Université Laval, Québec

J'ai de l'expérience avec différents langages de programmation : Python, Matlab et Maple.

Concentration en électronique de puissance et en modèle de simulation.

Diplôme d'études collégiales en Sciences de la nature

2017

Cégep de Chicoutimi

EXPÉRIENCES PERTINENTES

Maitre du Donjon

2016 - ...

3 groupes actifs

Environ 6 ans d'apprentissage autodidacte en design d'aventure et de gameplay personnalisé

Plusieurs aventures personnalisées dans DnD5e autant infiltration, épopée épique, enquête, exploration, jeux de gestion, combat tour par tour.

CURAL (GRIPS), UQAC (Chicoutimi)

E2020

E2021 à E2022

Simulation physique de radeaux flottant en python et SQL

Développement d'une application temps réelle pour la simulation

Conférence TMS

2022 et 2023

Exhibition internationale de près de 70 nations sur les minéraux, les métaux et les matériaux.

Participation en tant que présentateur pour 2 articles publiés.

INFORMATIQUE

Python et MatLab

Simulation d'animation physique

Connexion et échange de données entre les scripts et une base de données SQL

Javascript

Projet personnel : Création d'un bot Discord pour aider la gestion d'un Donjon Dragon en ligne.

C++ / C#

Cours à l'UQAC et projet personnel

Unreal Engine

Port d'un jeu de unreal 4 à unreal 5. Behavior tree, query system, UI, programmation Blueprint et C++.

Unity

Système de génération de niveau, pathing et navmesh, programmation en C#.

Perforce et Github

Une vingtaine de projet scolaire et personnel

Distinction

3e WONDERJAM UQAC AUTOMNE 2023

Dans ma première participation à une Gamejam, mon équipe a réussi à obtenir la 3e place avec le jeu Insanito.

Ce jeu est disponible sur itch.io : [INSANITO](#)

Bourse d'admission à l'UQAC

Concours Optimath (2015) : 1^{re} place au classement régional, 7^e au classement provincial

Mention spéciale de l'administration chez Domtar à Windsor pour la découverte d'un nouveau défaut (2018)

Bourse de Relève scientifique pour une présentation sur les modèles physiques (2022)

Référence

Isabelle Bouchard, game designer Ubisoft Saguenay