



brandonvrooman

62 HOLBORNE AVE
TORONTO, ONTARIO
M4C 2R1

BRANDON VROOMAN

TÉLÉPHONE: (647) 449 4332
SITE WEB: www.brandonvrooman.com
COURRIEL: brandon_vrooman@yahoo.ca

OBJECTIF

Mettre en œuvre mes compétences et mon expertise en conception de jeux vidéo dans un environnement commercial et stimulant

ÉDUCATION

University of Ontario Institute of Technology, Oshawa, ON 2010 – présent

- Conception de jeux vidéo et Entrepreneuriat (Bacc. spécialisé: TI)

EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

Stagiaire en développement de logiciel (SV&V), BlackBerry, Ottawa, ON 2013 –

- Planification et rédaction de séries de tests pour le portail Blackberry ID et l'application Blackberry messenger 2014
- Mise au point de stratégies de tests par l'entremise de collaboration au sein d'une équipe de développeurs et testeurs
- Développement d'outils de test automatisés et de structures logicielles pour des plateformes mobiles et de bureaux

Développeur en chef, ImaginEpic, Toronto, ON 2012 –

- Développeur principal du prototype du jeu pédagogique Crater Hunter 2013
- Gestion du temps, des ressources et du budget d'une équipe de deux artistes
- Optimisation du code et des shaders pour l'utilisation sur des plateformes mobiles

Concepteur et Développeur, Inception Consulting Group, Toronto, ON 2011 –

- Conception et développement indépendant de sites internet, de graphiques et de logiciels d'applications 2013
- fournir des solutions extensibles pour le web à l'aide de systèmes de gestion de contenu

HISTORIQUE DE PROJETS

Créateur et développeur en chef, Clairvoyance Graphics Engine 2011 –

- Moteur graphiques malléable par donnée et objet écrit en C/C++ présent
- Gestion de mémoire, éclairage en temps réel et rendu multithreading
- Met en œuvre OpenGL et supporte les shaders GLSL

Développeur principal, Crater Hunter 2013

- Un jeu vidéo éducatif qui vise à initier les jeunes à la science et aux technologies spatiales
- Développé utilisant Unity et écrit en C#

Développeur principal, Sopwith Camel Fighter 2013

- Un jeu vidéo multi-joueurs 3D de combat aérien
- Écrit en C/C++ et CG, utilisant les bibliothèques OGRE, Havok et RakNet

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES

Expérimenté dans:

- Conception de logiciel
- Conception par objet et données
- Vérification and Validation
- Intégration continue
- Multithreading
- Gestion de mémoire
- Conception agile
- Préparation et gestion de projets
- Gestion d'équipe

Expérimenté dans:

- MS Visual Studio
- Eclipse
- Unity
- Git, Mercurial, SVN, Perforce
- JIRA
- Maya, Mudbox
- Adobe Creative Suite
- Windows, Unix

Expérience en programmation:

- C, C++ (5 ans)
- OpenGL (4 ans)
- Java (3 ans)
- C# (2 ans)
- Python (1 an)
- GLSL, HLSL (1.5 ans)
- HTML, CSS, JavaScript, PHP, XML (3 ans)
- SQL (2 ans)

LANGUE

Anglais – Langue maternelle

Français – Niveau scolaire

RÉFÉRENCES

Disponible sur demande