

Noah Gendron

Game designer &
programmeur

[LIEN AU
PORTFOLIO](#)

CONTACT

☎ 438-345-3508

✉ noahgendron1@gmail.com

📍 53 Matagami, Blainville

COMPÉTENCES PARTICULIÈRES

- Gestion de projet
- Esprit critique
- Créativité
- Rédaction de fiction
- Pensée analytique
- Solide culture en jeux et cinéma

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- Unity
- Unreal Engine 5
- C#
- Visual Scripting
- Jira, Miro, Fibery
- Github, Perforce
- Suite Microsoft
- SCRUM

LANGUES

- Français
- Anglais

PROFIL

Gameplay et level designer étudiant avec une formation en programmation, je développe des projets personnels et je participe à des concours et gamejams en parallèle avec mes études. J'accorde une grande importance à l'analyse critique de jeux et de films dans l'espoir d'en tirer des leçons importantes pour mon propre travail. Je cherche à intégrer une équipe de développement pour contribuer à l'approfondissement de jouabilité.

EXPÉRIENCE

Gameplay & level designer — Sly n Ky : Jouet 2 en 1

(Ubisoft Game Lab 2026 – Gagnant du Meilleur Prototype)

Janvier à avril 2026

- Conception de mécaniques 3C et LDO.
- Design de niveaux sur Unity.

Acquis : Gestion de projet, collaboration, créativité

Programmeur PHP (stage) — Mcb Informatique

Hiver 2024

- Programmation PHP et Javascript d'un site web.
- Implémentation et design de nouvelles pages et interfaces web.

Acquis : Autonomie

Designer & programmeur — Age of Conquest (projet personnel)

Août 2020 à décembre 2024

- Conception, programmation et implémentation IA, combat.
- Animation de personnages.

Acquis : Esprit critique, auto-évaluation, patience, persévérance

Gameplay designer & programmeur — Slime & Slice (projet personnel)

Été 2025

- Design et programmation 3C.
- Design de niveaux sur Unity.

Acquis : Discipline

ÉDUCATION

Baccalauréat en création de jeux vidéo (design)

Août 2024 – Avril 2027

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Technique de l'informatique

Août 2021 – Juin 2024

Collège Lionel-Groulx