

Émilie Dubois

Développeuse Jeux Vidéo Junior

Diplômée du programme Game Design et Programmation à l'Université de Montpellier (Master Informatique parcours IMAGINA-). Stage de 6 mois chez Ubisoft Montpellier sur le gameplay du prochain titre Beyond Good & Evil 2. Développement de **8 mécaniques de gameplay** en C++ sur Snowdrop Engine. Optimisation de performances avec réduction des frame drops de **35 %**. Contribution à **4 sprints** avec 100 % des user stories livrées.

COMPÉTENCES

C++ / C# (gameplay programming) • Unity / Unreal Engine 5 • Snowdrop Engine (Ubisoft) • Programmation graphique (OpenGL, shaders) • IA de jeux (behavior trees, pathfinding) • Optimisation performance (profilage CPU/GPU) • Git / Perforce • Méthodologie agile (Scrum) • Mathématiques 3D (algèbre linéaire, physique) • Travail en équipe pluridisciplinaire

LANGUES

Français (langue maternelle) • Anglais (C1) • Japonais (A2)

EXPÉRIENCE

Stagiaire Programmeuse Gameplay, Ubisoft Montpellier, Montpellier
Stage de fin d'études au sein de l'équipe gameplay, projet AAA.

Janv. 2025 – Juin 2025

- Développement de **8 mécaniques de gameplay** en C++ sur Snowdrop Engine
- Implémentation du système de navigation PNJ avec **12 comportements IA**
- Optimisation mémoire et CPU : réduction des frame drops de **35 %**
- Livraison de **100 %** des user stories sur 4 sprints consécutifs

Développeuse Gameplay (Projet Étudiant), Studio indépendant Lunar Void (projet étudiant), Montpellier

Févr. 2024 – Juin 2024

Développement d'un jeu indé 2D en équipe de 6 personnes.

- Programmation du moteur physique 2D en **C#/Unity**
- Implémentation de **5 niveaux** avec système de scoring
- Publication sur itch.io avec **1 400 téléchargements** en 2 mois

FORMATION

Diplôme et spécialité, Université de Montpellier, Montpellier
Master spécialisé en programmation graphique et jeux vidéo.

Sept. 2023 – Juil. 2025

- Mention **Bien** (moyenne 15,1/20)
- Projet de recherche en IA de jeux noté **17/20**

Diplôme et spécialité, Université de Montpellier, Montpellier
Licence obtenue avec mention **Bien**.

Sept. 2020 – Juil. 2023

CERTIFICATIONS

Unity Certified Developer, Unity Technologies

Sept. 2024 – Sept. 2024

PROJETS

IA adaptative pour jeu de stratégie – Projet de recherche Master
Développement d'une IA adaptative utilisant le machine learning pour ajuster la difficulté.

Sept. 2024 – Déc. 2024

- Implémentation d'un algorithme de **renforcement learning** (Q-learning)
- Tests avec **50 joueurs** : satisfaction en hausse de **22 %**
- Publication d'un poster à la conférence JFIG 2024

RÉFÉRENCES

Christophe Vallet, Lead Programmer Gameplay, Ubisoft Montpellier, c.vallet@ubisoft.com, +33 4 67 12 58 34

ACTIVITÉ EXTRA-SCOLAIRE

Participante – Global Game Jam
Participation à 3 éditions consécutives de la Global Game Jam.

Janv. 2023 – Janv. 2025

- Création de **3 prototypes** jouables en 48h
- Prix du **meilleur gameplay** à l'édition 2024 (site Montpellier)