

Alexandre Jubert

<http://alexandrejubert.ca>
jubertalexandre@gmail.com | (514).625.0055

EDUCATION

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

MAÎTRISE EN INFORMATIQUE

(GRAPHIQUE)

Sep 2015 - Actuellement | Montréal
QC

Côte R: 4.15

BACCALAURÉAT EN INFORMATIQUE

Sep 2012 - Mai 2015 | Montréal QC

Côte R: 3.35

Bourse de Persévérance du DIRO en 2014

LIENS

Github:// [AlexandreJubert](#)

LinkedIn:// [alexandrejubert](#)

COURS MAÎTRISE

Vision Tridimensionnelle

Synthèse d'images

Sujets en infographie

Fundamentals of Computer Animation
(McGill)

BACCALAURÉAT

Infographie

Génie Logiciel

Base de données

Interfaces personne-machines

Structures de données

LANGUES

Français (langue natale)

Anglais

COMPÉTENCES

PROGRAMMATION

OpenGL • GLSL • LUA • C# • C • C++

• PHP • Python • Mathematica • MySQL

• SQLite • Android • Rust • Java • Javascript

SYSTÈMES COLLABORATIFS

Subversion (SVN) • Github • Visual Studio

Team Services • GitLab

AUTRES

LaTeX • Microsoft Office • Administration

Linux (Apache2, Subversion, MySQL)

• Autodesk 3ds Max • Autodesk Mudbox

• Cryengine 2/3 • Unity3D • Photoshop

EXPERIENCE

LABORATOIRE DE PHONÉTIQUE | ASSISTANT TECHNIQUE & LEAD

DEVELOPER CONTRACTUEL

Juin 2015 – Février 2017 | Université de Montréal

- Reprise du projet de l'année précédente, et refonte entière de la base de code et du système : collaboration sur Github dans un premier temps puis sur Visual Studio Team Services
- Code entièrement en C# : C#/WPF/MVVMLight pour l'application Windows, Application Android en C# (Xamarin), et librairie PCL. Stockage des exercices en SQLite.

LABORATOIRE DE PHONÉTIQUE | ASSISTANT TECHNIQUE & LEAD

DEVELOPER CONTRACTUEL

Mai 2014 – Octobre 2014 | Université de Montréal

- Maintient et développement d'une application Windows et Android permettant de créer des exercices éducatifs pour appareils mobiles, dans le cadre d'un projet de recherche.
- Plateformes et langages principaux : Java (Android), JavaFX (application Windows) et XML

MAIRIE DE CAUBIAC | ADJOINT TECHNIQUE

Juillet 2012 | Caubiac, FR

- Nettoyage des archives, manutention, entretien des espaces publics, distributions des annonces officielles de la mairie

RECHERCHE

LIGUM | ETUDIANT DE MAITRISE

Sep 2016 – Present | Université de Montréal

Supervisé par Pierre Poulin, ma recherche se concentre principalement sur la neige, de sa chute dans des scènes, son accumulation sur les surfaces, son transfert dans les environnements, et son apparences sous toutes sorte de conditions. Même si nous visons un rendu de haute qualité, nous considérons n'importe quelle sorte de compromis pour le rendu en temps réel. Utilisation quotidienne de C++ et d'OpenGL, l'emphase actuelle est sur les différentes méthodes de simulation de fluides (écoulements à potentiel de vitesse, équations de Navier-Stokes) pour des flots stables ou turbulents, pour une simulation de vent guidant le dépôt de neige.

LIGUM | PROJET DE RECHERCHE AU BACCALAURÉAT IFT3150

Été 2015 | Université de Montréal

Supervisé par Pierre Poulin, et afin de finir mon baccalauréat et intégrer le LIGUM pour une Maîtrise, j'ai réalisé un engin temps-réel en OpenGL et C++, afin à la fois d'apprendre le C++ de manière plus approfondie et OpenGL, ainsi que de commencer ma recherche sur le rendu réaliste de neige : le résultat final a été un engin en temps réel, avec les techniques suivantes implémentées : Screen Space Ambient Occlusion, Deffered Rendering, Shadow Mapping, Éclats spéculaires procéduraux pour la neige, et rendu "classique" de type Phong/Lambert.