

# Alexandre Jubert

<https://alexandrejubert.ca/fr/>  
jubertalexandre@gmail.com | 514-625-0055

## EDUCATION

### UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

#### MAÎTRISE EN INFORMATIQUE (GRAPHIQUE)

Sept. 2015 - Présent | Montréal, QC  
Côte R: 4,15/4,3

#### BACCALURÉAT EN INFORMATIQUE

Sept. 2012 - Mai 2015 | Montréal, QC  
Côte R: 3,35/4,3

## PRIX

Bourse de Persévérance du DIRO 2014

## LIENS

Github:// [AlexandreJubert](#)  
LinkedIn:// [alexandrejubert](#)

## COURS MAÎTRISE

Vision Tridimensionnelle  
Synthèse d'images  
Sujets en infographie  
Fundamentals of Computer Animation  
(McGill)

## LANGUES

Français  
Anglais  
Espagnol (débutant)

## COMPÉTENCES

### LANGAGES

OpenGL • GLSL • LUA • C# • C • C++  
• PHP • Python • Mathematica • SQL  
• Android • Rust • Java • Javascript

### SYSTÈMES COLLABORATIFS

Subversion (SVN) • Github  
• Visual Studio Team Services

### ENVIRONNEMENTS

Visual Studio • Visual Studio Code  
• Emacs • Qt Creator • IntelliJ • Eclipse

### AUTRES

LaTeX • Autodesk 3ds Max/Mudbox  
• Cryengine 2/3 • Unity3D • Photoshop

## EXPERIENCE

### LEAD DEVELOPER | LABORATOIRE DE PHONÉTIQUE

Juin 2015 – Février 2017 | Université de Montréal

- Refonte du projet précédent vers des technologies plus modernes
- Technologies utilisées : C#, WPF, MVVMLight, Xamarin, SQLite, librairie PCL, Visual Studio Team Services, intégration en continue.

### LEAD DEVELOPER | LABORATOIRE DE PHONÉTIQUE

Mai 2014 - Octobre 2014 | Université de Montréal

- Maintient et développement d'une application Windows et Android.
- Technologies utilisées : Java, JavaFX et XML.

### ADJOINT TECHNIQUE | MAIRIE DE CAUBIAC

Juillet 2012 | Caubiac, France

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

## BENEVOLAT

### ASSISTANT DE COURS | INFOGRAPHIE

Automne 2016 | Université de Montréal

Travail pratique conçu, expliqué et corrigé pour le cours d'infographie du baccalauréat. Engin en OpenGL (Linux/Mac OS/Windows).

### ASSISTANT | SÉJOUR DÉCOUVERTE EN INFORMATIQUE

Été 2016 | Université de Montréal

Conception d'exercices d'introduction à l'infographie et aux jeux-vidéos pour des élèves de CEGEP.

## RECHERCHE

### ETUDIANT DE MAITRISE | LIGUM

Septembre 2016 – Présent | Université de Montréal

Supervisé par Pierre Poulin. Maîtrise avec mémoire sur la simulation du transport de neige pour le rendu en temps-réel. J'étudie entre autre la simulation de fluide sur GPU, dépôt de particules dans une scène, simulation du transport de la neige, et affichage de la neige avec des modèles de rendu adaptatif.

### PROJET DE RECHERCHE | LIGUM

Mai à Août 2015 | Université de Montréal

Supervisé par Pierre Poulin. Conception d'un engin temps-réel en C++ et OpenGL.

Techniques implémentées :

- SSAO
- Deferred Rendering
- Shadow Mapping
- Éclats spéculaires procéduraux (glints)
- Modèle de rendu Phong/Lambert