



Romain SEPULCHRE

30 ans, né le 18/06/1994

Montréal

+1 (438) 630-2161

romain.sepulchre@outlook.com

www.romainsepulchre.com

Titulaire du permis voiture

ACTIVITÉS PERSONNELLES

Photographie / Vidéo

Jeux vidéo

Amateur de microbrasserie

Natation

PROGRAMMEUR JEUX-VIDÉO

Unity et réalité virtuelle

QUI SUIS-JE ?

Je suis un professionnel travaillant dans les expériences immersives et vidéoludiques. Mon premier amour est le montage vidéo, mais passionné par les nouveaux médias et l'immersion, je vogue maintenant à travers les possibilités offertes par les jeux vidéo et la réalité virtuelle. Je suis fan de films, de séries et de jeux vidéos. J'attendrais éternellement la saison 3 d'Utopia. Pour patienter, je me perds en explorant le mystérieux univers d'Outer Wilds et je plonge dans les profondeurs pour revisiter la cité sous-marine de Rapture.

FORMATIONS



EXPÉRIENCES

- 2019-2024: Phenomena, développeur de jeux-vidéo multijoueur en réalité virtuelle «free roam» à destination des salles d'arcade VR
 - Versus : jeu de tir à la première personne et compétitif en réalité virtuelle
 - Space Dance Harmony : jeu de danse en réalité virtuelle, version solo pour PC et version multijoueur arcade
 - Enter The Duat : jeu coopératif de tir à l'arc et de défense contre des vagues d'ennemis
 - Horos : Adaptation d'un jeu solo en multijoueur pour présentation au vieux-port de Montréal (Été 2019)
 - VR Arena Plugin: Plugin de communication entre un casque VR et un logiciel de gestion à distance propriétaire
- 2023-2024: UQAT, chargé de cours de première année de maîtrise (immersion et perception)
- 2017-2018:
 - Horos - Projet universitaire de 1 an et demi : expérience in situ en réalité virtuelle
 - Nadagam Studios : prototypage d'une expérience documentaire en réalité virtuelle utilisant des données LIDAR
 - Fragments - Projet universitaire de 3 mois : jeu asymétrique en réalité virtuelle

COMPÉTENCES

Réalité virtuelle	Programmation C#
Multijoueur	Programmation Gameplay

LOGICIELS



UNITY



GIT



PHOTON
ENGINE



SUITE
ADOBE