

# William BARRY

514-295-4494 [wiji.barry@hotmail.fr](mailto:wiji.barry@hotmail.fr) [linkedin.com/in/william-barry-a56b78153](https://www.linkedin.com/in/william-barry-a56b78153) [william-barry-portfolio.vercel.app](https://william-barry-portfolio.vercel.app)

**Développeur gameplay et tools**, passionné par la conception d'expériences interactives optimisées. **2,5 ans d'expérience en studio à Montréal (ReelFX)**, spécialisé en **Unreal Engine, Python, USD** et **outils pipeline**. Solide formation en **infographie** et **IA**, orienté **résultats, gameplay** et **production**.

## EXPERIENCE

**Technical Director** | *Moonray, NDA projects* May. 2022 – Nov. 2024  
*ReelFx/FlightSchool* Montreal, Canada

- **Développé des outils personnalisés** pour les artistes en **Python, C++ et Unreal Engine**, accélérant la production.
- **Intégré Pixar USD** dans le pipeline, réduisant de **80%** le temps d'import/export des assets.
- Collaboré avec équipes créatives pour concevoir des **solutions efficaces et adaptées** aux besoins du terrain.
- **Intégration d'animations, Gameplay Ability System, systèmes data-driven, réplication, level streaming, etc.**
- **Résolu des bugs critiques** et livré des fonctionnalités stables en environnement de production live.

**Technical Artist** | *Caravan Sandwich* Feb. 2021 – Mar. 2021  
*Plane Toast* Aix-En-Provence, France

- **Créé des shaders stylisés et effets visuels** sur Unreal Engine pour le prototype jouable.
- Participé au **game design** en collaboration avec les équipes artistiques et narratives.
- **Jeu récompensé aux Pégases 2025** : Meilleur premier jeu & Meilleur jeu indépendant.

**Développeur Web** | *Site Web Interne* Sep. 2018 – Nov. 2019  
*Carmines Assurance* Aix-En-Provence, France

- **Développé une application web interne** en Laravel avec interface responsive (**HTML/CSS/JS**).
- **Conçu et optimisé une base de données MySQL** pour garantir performance et fiabilité.
- Assuré le **déploiement, la maintenance et le support technique** de l'application.

## ÉDUCATION

**Université de Sherbrooke** Montréal, QC  
*Formations en informatique pour jeu vidéo* Sep. 2016 – Nov. 2022

- **DESS et Maitrise** en développement du Jeu Vidéo

**Université d'Aix-Marseille** Aix-En-Provence / Marseille, France  
*Formations en informatique graphique* Sep. 2016 – Nov. 2022

- **Maitrise** en Géométrie et Informatique Graphique
- **Baccalauréat** en Informatique
- **Certificat universitaire** en développement web – Alternance
- **DEC technique** en informatique

## PROJETS SÉLECTIONNÉS

**Overlord** | *Unreal Engine 5, C++* Multijoueur asymétrique, IA furtive, système de compétences avec GAS  
**Jeu de course** | *DirectX11/PhysX* Moteur de course en C++ avec simulation physique avancée  
**AI Bootcamp** | *C++* Implémentation d'algorithmes de décision IA  
**Moteur de jeu** | *Java Fx* Moteur de jeu inspiré de Pac-Man.  
**Platformer 2D** | *Unity, C* Mécaniques de voyage dans le temps dans un jeu de plateforme 2D.  
**Détecteur de Pokémon** | *Python* Application de reconnaissance de Pokémon basée sur l'apprentissage automatique.  
**Blackjack** | *Django* Jeu web en ligne avec back-end temps réel  
**Dragon Maze** | *C++, AI* Jeu de labyrinthe avec éléments d'IA.  
**Tic-Tac-Toe** | *Java, AI* Tic-Tac-Toe avec IA Min-Max et élagage alpha-bêta.

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

**Langages** : Python, C/C++, Java, JavaScript, PHP, SQL, HTML/CSS  
**Frameworks et Moteurs** : Unreal Engine, Unity, Django, Laravel  
**Outils de développement** : Git, Docker, Perforce Helix, ShotGrid, Deadline  
**Logiciels et Bibliothèques** : Autodesk MotionBuilder, Houdini, Autodesk Maya, Blender, Pixar USD, OpenSubdiv, Qt.py, OpenColorIO, FFmpeg, OpenCV, OpenEXR, PyMEL