

Edouard Murat

Programmeur Gameplay & Chef d'équipe

St-Léonard (QC) H1R 2X5 • 514-804-5475 • edouardmurat1@gmail.com

Portfolio : edouardmurat.com • GitHub : github.com/StrayEddy

Français : courant • Anglais : courant

PROFIL

Programmeur gameplay et chef d'équipe avec 20 ans d'expérience en logiciel, dont cinq ans de C# en production. Direction d'une équipe de six programmeurs Godot développant des jeux éducatifs alignés sur un curriculum pour Android. Spécialisé dans les systèmes de gameplay, le comportement IA, la génération procédurale, les shaders et les cadriciels de jeu réutilisables. Jeux publiés sur Steam, Google Play et l'Apple Store.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Moteurs de jeu	Godot, Unity
Programmation	GScript, C#, Python, Java, HTML/CSS/JS, SQL
Shaders & graphismes	Programmation de shaders (Godot, Unity)
Systèmes de gameplay	Gestion des entrées (PC & mobile), comportements IA, génération procédurale, mécaniques physiques, machines à états, systèmes de combat
Outils & frameworks	Git, GitHub, Blender, VS Code, Django, SQLite, Audacity
Autres	Méthodes Agile, intégration UI, optimisation des performances

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Programmeur gameplay principal (Godot) — Sigma Digital, Afrique du Sud (à distance) sept. 2025 – août 2026

Direction d'une équipe de six programmeurs Godot développant des jeux d'alphabétisation alignés sur un curriculum, livrés sur tablettes Android à des enfants de première et deuxième année en Afrique.

- Recrutement de l'équipe de programmation et direction technique : architecture, revue de code et planification des sprints
- Conception du cadriciel UI de la plateforme et d'une architecture MVVM + machine à états finis adoptée par toutes les activités — découplant logique de jeu et présentation, permettant des tests unitaires par activité et des objectifs curriculaires interchangeables sans reconstruire les mécaniques de base
- Livraison de six mini-jeux et participation à deux cycles de tests utilisateurs auprès du public cible
- Développement pour tablettes Android à bas coût, avec un gameplay aligné sur le curriculum de lecture et d'écriture de première et deuxième année
- Collaboration directe avec des éducateurs et des concepteurs pédagogiques pour traduire les objectifs curriculaires en mécaniques de jeu, assurant le lien entre théorie éducative et design interactif

Développeur de jeux — EdNoKa, Montréal 2022 – Présent

Fondateur et développeur principal d'une plateforme éducative alliant quiz personnalisés et gameplay : ferme, hack & slash, plateforme, casse-tête et sport.

- Plus de 5 jeux publiés en playtest public sur Steam avec Unity et Godot, intégrant des quiz en temps réel dans des boucles de gameplay variées
- Conception et implémentation des systèmes de gameplay : contrôle du joueur, IA, génération procédurale, logique de niveau, pointage et rétroaction
- Mise en place de systèmes d'entrée unifiés pour clavier et tactile mobile
- Création de shaders personnalisés pour la narration visuelle et l'UX (vision X-ray, mini-caméras, texte 3D, effets sous-marins)
- Développement d'un backend Django complet : authentification, stockage des données, déblocables en jeu et diffusion de contenu
- Pipelines de déploiement complets pour Steam, Google Play et l'Apple Store ; jeux disponibles en playtest public sur Steam

Développeur web et graphiste — HeadPause, Montréal 2018 – 2020

- Développement et maintenance du site web et de la présence en ligne
- Création d'animations et de contenus visuels, et campagnes publicitaires sur les réseaux

Développeur Java et Web — BMC Software, Montréal 2013 – 2014

- Gestion partielle de l'équipe de développement en SCRUM, incluant revues de code et TDD
- Création d'un site web adaptatif répondant aux exigences du client, avec des équipes distantes
- Entrevues de candidats pour des postes de développeur web

Développeur C# et analyste — Fujitsu Consulting, Montréal 2008 – 2013

- Cinq ans de C# en production : solution de paiement pour HydroSherbrooke et système de gestion des services de garde pour le Ministère de la Famille du Québec
- Analyse des besoins clients, résolution de problèmes bloquants et formation de nouveaux développeurs sur un projet de trois ans

PROJETS DE JEUX SÉLECTIONNÉS

Liste complète des jeux jouables sur edouardmurat.com

Base of 30 (Godot) — Rogue hack & slash dans des salles générées procéduralement	2025
• Conception et implémentation des systèmes de gameplay principaux, incluant le combat et la progression du joueur • Développement d'un système de génération procédurale des salles et des chemins de navigation • Création d'arbres de comportement (IA) personnalisés pour divers types d'ennemis	
Aerial Ambush (Godot) — Plateforme avec missiles à tête chercheuse	2025
• Mouvement rapide et réactif avec détection précise des collisions • IA de missiles à tête chercheuse avec ciblage ajustable et pilotage physique • Boucles de gameplay basées sur l'esquive, favorisant des sessions courtes et rejouables	
Agent Ka (Godot) — Jeu de type Waldo dans une ville générée avec foules et pouvoirs	2024
• Système de génération procédurale de ville avec bâtiments, routes et populations aléatoires • Simulation de foule avec comportements dynamiques et logique basée sur la densité • Pouvoirs spéciaux : vision X-ray, mini-caméras et ralenti, via shaders personnalisés	
Veggies Island (Godot) — Jeu de ferme sur une île cartoon	2024
• Cycle de culture complet : plantation, arrosage, récolte et croissance des légumes • Génération procédurale d'une île avec terrains, ressources et zones agricoles aléatoires • Inventaire léger pour gérer les récoltes et les graines	
Pico Golf (Godot) — Mini-golf 3D avec terrains basés sur la physique	2023
• Parcours de mini-golf 3D aux difficultés progressives, avec décors sous-marins variés • Poissons animés et shaders personnalisés pour l'eau et les caustiques, pour l'immersion • Systèmes audiovisuels pour une expérience de jeu relaxante et immersive	
Tomb (Godot) — Shooter arcade style Doom pour Godot Wild Jam #42	2022
• Développé entièrement en moins d'une semaine lors d'un game jam, démontrant la rapidité de prototypage • Expérience arcade fluide : mouvement du joueur, tir et systèmes de santé • IA ennemie basée sur des machines à états et une logique de pathfinding avec pièges	

Titres antérieurs : Left 4 Dead 2D, Meditation Card Game, Fruit, Archer et Meditation World VR.

FORMATION

Baccalauréat en psychologie — Université Concordia, Montréal	2015 – 2017
Baccalauréat en génie informatique — Université de Sherbrooke	2005 – 2009
Diplôme d'études collégiales (DEC) en sciences — Collège Stanislas, Montréal	2003 – 2005

CERTIFICATIONS

Certified Associate Python Programmer — Python Institute	2024
Oracle Professional Certification, Java SE 7 Programmer	2013
Oracle Associate Certification, Java SE 7 Programmer	2012

Références disponibles sur demande.