

Dereck Pilon Fleurent

4890A Av de l'Hôtel-de-Ville

Montréal, QC H2T 2B7

Portfolio: <http://dereckpilonfleurent.com/>

Courriel : d.pilon.fleurent@gmail.com

Téléphone : (438) 503-2650

Français et Anglais

Profil

- Professionnel expérimenté en gestion d'équipe, programmation et animation TD
- Amélioration continue des processus techniques et la résolution de problème avec créativité
- Leadership mobilisateur et une communication efficace pour atteindre les résultats
- Coaching et formation d'équipe avec ouverture d'esprit et collaboration
- Le sens de l'organisation et la capacité à gérer des projets

Langages de programmation

Python	★★★★☆	XML	★★★★☆	C	★★☆☆☆
PyMel	★★★★☆	JSON	★★★★☆	C++	★★☆☆☆
C#	★★★★☆	Javascript	★★★★☆	Lua	★★☆☆☆

Logiciels

Maya	★★★★★	Sourcetree	★★★★☆	Softimage	★★☆☆☆
Photoshop	★★★★★	Perforce (p4v)	★★★★☆	Motionbuilder	★★☆☆☆
Jira	★★★★★	Bitbucket	★★★★☆	Nuke	★★☆☆☆
Unity	★★★★☆	3ds Max	★★★★☆	Zbrush	★★☆☆☆
Unreal Engine 4	★★★★☆	shotgun	★★★★☆	Houdini	★☆☆☆☆

Expériences en gestion de projet

Animateur TD : Digital dimension

Mars 2019 - aujourd'hui

Dépannage, soutien technique et aide technique auprès d'une équipe de 34 animateurs ; Conception et animation de plusieurs formations techniques ; Création de documentation pour l'équipe d'animation.

Artiste technique Unity : Ludia

Février 2018 - février 2019

Responsable de faire le pont entre le département artistique et les développeurs ; Soutenir techniquement une équipe de 23 artistes ; Créer la documentation et former les artistes avec les nouvelles technologies ; Assister les artistes à se mettre à niveau dans Unity et Perforce, ainsi qu'offrir du support technique pour l'équipe créative et marketing.

Déléguer nominal à l'accueil de la Diable (chef d'équipe) : SÉPAQ

Mai 2015 – juillet 2016

Gérer une équipe de 12 employés ; Faire la formation des nouveaux employés (6) ; Améliorer les processus de sécurité au travail ; Communication constante interdépartementale ; Gérer les conflits ; Gérer l'approvisionnement et les inventaires ; Créer de la documentation pour le personnel de l'accueil ; Proposer des solutions innovatrices auprès de la direction du parc ; Aider à gérer et évaluer le personnel de mon équipe.

Expériences en programmation et animation

Animateur TD : Digital dimension

Mars 2019 - aujourd'hui

Responsable de la création d'outil de travail pour animateurs 3D et artistes layout ; Maintient, amélioration et automatisation des outils de pipelines existants et pipeline d'animation ; Dépannage et retouches techniques dans les scènes d'animation ; Révision de code dans Bitbucket utilisant Sourcetree et Shotgun tout en faisant le suivi de mes tâches dans Jira.

Artiste technique Unity : Ludia

Février 2018 - février 2019

Parfaire le pipeline artistique et les outils de travail ; Responsable des shaders ; Responsable de faire les VFX.

Layout Technical Artist: On Animation Studio

Février 2017 - janvier 2018

Préparer des scènes pour les animateurs et l'équipe préviz; Faire le set dressing des scènes; Développer des scripts pour accélérer la productivité de l'équipe ; Texturé et Colorié les personnages ; Travaillé avec Linux avec Maya et Guerrilla.

Formations

Premier Secouriste en milieu de travail & RCR

Septembre 2018

Baccalauréat avec majeure en création 3D

UQAT

2013- 2016

Modélisation, animation en 3D, rigging, éclairage, vfx en 3D Studio Max; Motionbuilder; Unreal Engine 4; gestion de projet; dessin conceptuel; jeux sérieux interactif.

Mineur en effet visuel pour le cinéma et la télévision

UQAT

2013- 2016

Modélisation, rigging en Maya; Matte painting en Photoshop et en Nuke; Houdini, Mari; histoire du cinéma.

Baccalauréat avec Majeure en conception de jeux vidéo

UQAC

15 crédits, 2012 - 2013

Programmation C/C++, conception de jeux vidéo, mathématique informatique, Linux Ubuntu.

DEC en Techniques d'intégration multimédia

Cégep Saint-Jérôme

2008 - 2014

Programmation web, programmation flash, enregistrement sonore, gestion de projet, intégration, formation sur la suite adobe, formation en jeu vidéo.

Bénévolat

Organisation du Lan AEEI UQAC

2012 - 2013

Responsable des inscriptions et des finances; Participer à la création du budget ; Création de l'affiche de l'événement.

Sommet international des jeux de Montréal

2009

Donner aux clients les cocardes et revues de bienvenue; accueillir les clients et aider à la distribution des repas.

Distinctions

Projet Tourment présenté au festival Mutek 31 mai au 5 juin 2016.

Nomination pour le prix de la meilleure intégration des 3C, au concours Ubisoft Montréal 2015.

Nomination pour le Prix de la meilleure créativité et intégration du thème, au concours Ubisoft Montréal 2015.

Nomination pour le Prix spécial du jury, au concours Ubisoft Montréal 2015.