

MANOËL NOHRA

Programmeur Gameplay / Logiciel

manoel.nohra@gmail.com

manoel-nohra.fr | github.com/NohraManoel | linkedin.com/in/manoel-nohra

Citoyen français, autorisé à travailler dans l'UE et au Canada | Anglais professionnel (CELP 8)

Diplômé en génie logiciel (ÉTS, Montréal) avec quatre stages en programmation (Ubisoft Montréal x2, Audiokinetic, CDRIN) et programmeur sur deux jeux primés (Ubisoft Game Lab, Montréal GameJam). À l'aise dans de grandes bases de code C++ et des pipelines propriétaires (Anvil, Perforce, Wwise).

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Stagiaire programmeur gameplay (projet NEO) | Ubisoft Montréal 2025 (17 sem.)

Équipe Combat de 8 | C++, moteur Anvil | Agile, tâches confiées par le lead, revue par les pairs

- Extension de la **télémétrie de combat** pour aider les analystes à équilibrer ennemis et capacités.
- Création et adaptation de fonctionnalités pour les designers, ex. un brouillard qui s'étend avec une tenue équipée.
- Débogage et correction de problèmes de gameplay : santé, entrées, animations et ciblage.

Stagiaire ingénieur logiciel (équipe Intégration Wwise) | Audiokinetic 2024 (16 sem.)

Mandat R&D en solo avec mentor | C++/Blueprints, UE5 → Unity (C#)

- Création d'un équivalent Wwise du plugin Soundscape d'Unreal : une démo d'**audio ambiant dynamique**.
- Apprentissage d'UE5 sur le tas ; sons choisis par raycast, zones intérieur/extérieur, portage Unity.

Stagiaire programmeur outils | Ubisoft Montréal 2024 (16 sem.)

Équipe de 6 | C#, WPF/XAML, MVVM | Agile | livré sur la branche principale

- Création de **Shortcut Explorer**, qui liste les raccourcis du moteur, auparavant introuvables.
- Lecture des attributs de raccourcis dans le code C#, recherche et détection de conflits. Outil adopté par les équipes.

Stagiaire programmeur (projet Urbia) | CDRIN 2022 (10 sem.)

Projet client, équipe de 5, programmeur principal | Unity/C# | jeu éducatif de gestion urbaine

- Finalisation d'un jeu presque terminé : bâtiments, règles, équilibre résidentiel, inondations.
- Travail hebdomadaire avec un artiste 3D, un gestionnaire et le client ; intégration de modèles 3D et polissage.

PROJETS

Tower Defense | manoel-nohra.fr En cours

Solo | Unreal Engine 5 (C++, Blueprints)

- Gameplay, UI/UX et architecture avec un framework **piloté par les données** pour les tours, ennemis et vagues.

🏆 **Panic On Comic City ! | manoelnohra.itch.io** 2026

Ubisoft Game Lab, prix Meilleure accessibilité | équipe de 8 | Unity (C#)

- Jeu 2D coopératif à défilement ; gameplay principal et **physique 2D sur mesure** pour deux personnages liés.

🏆 **The Plague | manoelnohra.itch.io** 2023

Montréal GameJam, prix Meilleur design sonore | Unity (C#)

- Conception des mécaniques de la jam et programmation des systèmes clés : caméra, déplacement, IA ennemie.

COMPÉTENCES

Langages : C++, C#, Python, Java, SQL

Moteurs et outils : Unreal Engine 5, Unity, Anvil, WPF/XAML, Wwise, Perforce, Git, Jira

Concepts : POO, patrons de conception, ECS, orienté données, événementiel, object pooling, MVC, TDD

Langues : français (natif), anglais (CELP 8), arabe (libanais)

FORMATION

Baccalauréat en génie logiciel (équivalent Bac+5) | ÉTS, Montréal 2026

DUT Informatique | Université Claude Bernard Lyon 1, France 2022

ACTIVITÉS

Club Conjure (création de jeux vidéo), ÉTS (2022–2026) : organisation de GameJams, jeux en temps limité.

Club d'esport de l'ÉTS : Rocket League (2022–2025) : rang Supersonic Legend.