

ALEXANDRE DEMERS-ROBERGE

Conseiller numérique

☎ (873)-840-2017

✉ alderoberge@gmail.com

📍 Rouyn-Noranda, Québec

PROFIL

Titulaire d'une maîtrise en création numérique, je cumule une solide expérience en production de contenus immersifs et en intégration technologique appliquées à la formation universitaire.

À l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT), j'ai conçu et déployé des solutions XR et multimédia visant à rendre l'évaluation clinique plus concrète et authentique en formation à distance (FAD).

J'ai également contribué à l'automatisation de tâches techniques, à la structuration des pipelines de production et à la mise en place de pratiques favorisant la traçabilité et la pérennité des projets.

Mes compétences couvrent la gestion de projets, la communication pédagogique et l'accompagnement des enseignants.

Reconnu pour mon leadership, ma rigueur et ma capacité à vulgariser des enjeux technologiques complexes, j'oriente mon travail vers la continuité institutionnelle, la qualité documentaire et l'optimisation des processus de production numérique.

Langues parlées et écrites : français et anglais.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- **UQAT** 2024 à ce jour

Intégrateur d'application en réalité virtuelle de lecteur vidéo 360, jeu vidéo, automatisation.

- **Nadagam Films** 2019 à ce jour

Développeur pigiste, intégrateur d'applications interactives en réalité virtuelle / augmentée pour divers projets culturels numériques d'envergure.

- **Ville de Val-d'Or** 2019 à 2025

Montage de scène pour spectacles en tant qu'aide-préposé technicien de scène.

- **Table Forêt (Mandat UQAT)** 2023 à 2024

Cadreur, monteur et intégrateur de vidéo 360 stéréoscopiques.

FORMATIONS

- **UQAT** 2022 à 2024

Maîtrise en Création numérique

Les enjeux de l'intelligence artificielle. Réalité virtuelle augmentée (XR) et gestion de projet de médias interactifs.

- **UQAT** 2019 à 2022

Baccalauréat Création et nouveaux médias

Réalisation vidéo, sonorisation, montage, programmation web, animation graphique, scénario par embranchements, etc.

RECONNAISSANCES OBTENUES

- 2025 ● **NOMINATION PRIX NUMIX**
- Web et jeu – Web et application – Jeunesse et famille
- 2024 ● **TROIS VICTOIRES - CONCOURS UNIVERSITAIRE UBISOFT**
- Jeux vidéo multijoueur réalisé en équipe
- Prix **du public**
 - Prix **Innovation technique**
 - Prix **Meilleur design de jeu**
- 2023 ● **PRIX DU JURY – CONCOURS FESTIVAL DU CINÉMA INTERNATIONAL EN A.-T.**
- Œuvre interactive multimédia en réalité virtuelle
- 2022 ● **RÉCIPIENDAIRE D'UNE BOURSE - IMPLICATION UQAT**
- 2022 ● **PRIX DU JURY – CONCOURS BLITZ CRÉATIF UQAT**
- 2021 ● **RÉCIPIENDAIRE D'UNE BOURSE - PERSÉVÉRANCE UQAT**
- 2019 ● **GAGNANT PREMIER PRIX – CONCOURS DE PHOTOGRAPHIE VILLE DE VAL-D'OR**