

# Ethan Lacomme



Programmeur / level design

## CONTACTS

- <https://ethanlacomme.github.io/portfolio>
- [ethanlacomme316@gmail.com](mailto:ethanlacomme316@gmail.com)
- 07 82 49 41 68
- 13 Rue Du Petit Poucet 45000 Orléans
- 17/03/2004

## LANGUAGES

- Anglais - B2
- Français

## COMPÉTENCES

### Soft Skills :

- Curieux sur les nouvelles technologies
- Organisé dans les projets
- Travail facilement en équipe
- Critiques constructives

### Hard Skills :

- Unreal Engine : blueprints, conception de niveaux
- Unity - C#
- Git : Gestion de versions, collaboration en équipe.
- Méthodes AGILE
- Confortable avec un environnement Linux

## DIVERS

- Permis de Conduire
- Jouer et créer des Jeux Vidéos
- Course à pied - Natation

## Introduction

Jeune développeur et level designer dans le domaine du jeu vidéo, je travaille principalement avec Unreal Engine et Unity, en utilisant du blueprint et C# pour créer des niveaux et des mécaniques de gameplay. J'aime résoudre des problèmes techniques et contribuer à des projets variés en améliorant mes compétences, que ce soit en équipe ou en solo.

## Formation

- Diplôme de BTS SIO SLAM – Orléans** 2022 - 2024
- Pratique de plusieurs langages de programmation
  - Apprentissage de git et de la méthode AGILE
  - Cours sur la cybersécurité

- Double diplomation – Québec** 2024 - 2025
- Amélioration de l'autonomie en projet
  - Introductions au moteur de Jeux (Unreal Engine et Unity)

- Level design pour le Jeux vidéo – Gamagora** 2022 - 2024
- Renforcement des acquis sur Unreal Engine et Unity
  - Gestion des projets en équipe avec git et méthode AGILE
  - Notions de Level design (Layout / Blockout)

## Expérience professionnel

- Serveur en restauration** 2022, 2024
- Gestion du temps et du rythme
  - Travailler en équipe de manière organisée
- Stage dans l'entreprise Cohérence Informatique** 2023
- Gestion d'un site vitrine en html, css et php
- Stage au CNFPT de Orléans** 2024
- J'ai développé, amélioré et corrigé des fonctionnalités dans leur intranet en PHP et JavaScript
- Stage au Cégep de la Pocatière** 2025
- Développement d'un jeu sous Unity pour la Kinect en travaux de groupe.