

Ethan LACOMME




Programmeur / level design


CONTACTS

 <https://ethanlacomme.github.io/portfolio>

 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

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

Double diplomation – Québec 2024 – 2025

- Amélioration de l'autonomie en projet
- Introductions au moteur de Jeux (Unreal Engine et Unity)

Diplôme de BTS SIO SLAM – Orléans 2022 – 2024

- Pratique de plusieurs langage de programmation
- Apprentissage de git et de la méthode AGILE
- Cours sur la cybersécurité

Level design pour le Jeux vidéo – Gamagora 2025 – 2026

- 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 professionnelle

Serveur en restauration 2022, 2024

- Gestion du temps et du rythme
- Travailler en équipe de manière organisé

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 jeux sous Unity pour de la Kinect en travaux de groupe.