

# Nathan Fréchette

Programmeur / Intégrateur de jeux vidéo

## Coordonnées

450 630-4507

[nathanfrechette11@gmail.com](mailto:nathanfrechette11@gmail.com)

[linkedin.com/in/nathan-frechette](https://linkedin.com/in/nathan-frechette)

## Logiciels et langages

Logiciels:



Langages:



## Sommaire

De prime abord timide, j'apprécie tisser des liens authentiques avec mes collègues. Travaillant, persévérant et efficace, j'ai comme objectif de faire des jeux qui seront appréciés de tous.

### Qualités

- Travaillant
- Ponctuel
- Capacité d'adaptation
- Efficace
- Patient

### Loisirs

- Jeux vidéo
- Animés
- Casse-têtes
- Pêche
- Musique
- Donjon et Dragons

## Compétences

### Exploiter les langages de programmation utilisés en jeu

- Choisir un outil de programmation de jeu
- Produire des scripts
- Programmer l'interactivité
- Adapter la programmation aux différentes plateformes
- Résoudre les erreurs de programmation

### Intégrer les médias pour la diffusion en ligne

- Traiter les assets
- Programmer l'interactivité des scènes
- Vérifier la qualité de l'intégration
- Archiver le travail
- Participer au travail d'équipe

### Optimiser les médias en fonction de la diffusion

- Vérifier les fichiers médias
- Établir les techniques d'optimisation des assets
- Planifier l'optimisation des assets
- Effectuer l'optimisation des assets
- Vérifier la qualité de l'optimisation

## Formations

Techniques d'intégration multimédia  
Cégep de Saint-Jérôme, Québec  
Diplôme d'études collégiales  
(en voie d'obtention, juin 2025)

École secondaire  
Augustin-Norbert-Morin  
Diplôme d'études secondaires  
Sainte-Adèle, Québec  
Mathématiques et Sciences fortes  
2016-2021

## Bénévolat

Aide au bureau  
CLSC de Saint-Sauveur  
2014

Aide à la vente / promotion  
Lumi-Âme  
2016 - aujourd'hui

## Projets scolaires

Le donjon de Brumelande : Jeu d'évasion en **VR**

Durée : 5 semaines (30 heures)

Logiciels : VS Code et Unity      Langage utilisé : C#

- Conceptualiser les puzzles
- Trouver des assets à mettre dans le jeu
- Programmer la moitié des salles du jeu
- Tester les fonctionnalités
- Savoir s'adapter

Fuite nocturne : Jeu platformer en **2D**

Durée : 14 semaines (80 heures)

Logiciels : VS Code et Unity      Langage utilisé : C#

- Trouver les inspirations pour les assets
- Programmer le code
- Assurer la qualité des assets
- Tester le jeu
- Savoir travailler en équipe

Pistolets **3D**

Durée : 8 heures

Logiciel utilisé : 3DS max

- Rechercher l'inspiration
- Réaliser des maquettes / esquisses
- Modéliser les formes constituantes et les assembler
- Assurer la coloration des éléments
- Savoir être autonome

## Expériences de travail

2023 à aujourd'hui

**Agent administratif au centre de prélèvement**

CISSS des Laurentides

- Adapter la façon de travailler selon les nouvelles procédures
- S'assurer de la protection des informations personnelles des patients

2021 - 2023

**Agent administratif au centre de dépistage**

CISSS des Laurentides

- Suivre les procédures de travail
- Répondre aux attentes des patients et leur fournir ce qui est demandé
- Servir les patients rapidement, tout en ne commettant aucune erreur

2020 - 2021

**Caissier • Superviseur**

Super C Saint-Sauveur

- Gérer une équipe et s'assurer de l'assiduité de tous
- S'assurer que personne ne s'est trompé dans leur travail
- Apprendre des codes par cœur pour faciliter le travail