

Yoan Lecoq

Programmation de jeux vidéo - Expertise technique & Lead



 yoanlecoq.com  [@yoanlcq](https://www.linkedin.com/in/yoanlcq)  yoanlecoq.io@gmail.com
 [@yoanlcq](https://github.com/yoanlcq)  Fontainebleau (France)  Juillet 1996  Permis B

Je me spécialise dans la programmation gameplay et moteur, visant une compréhension profonde des sujets que j'apprends, et j'étudie avec rigueur l'état de l'art pour faire face à de nouveaux défis techniques. À Eko Software, j'ai été promu Lead grâce à ma fiabilité et ma volonté d'améliorer les procédés internes. Mon style est de mener par l'exemple, partager les connaissances, et maintenir une qualité de code élevée.

Expérience Professionnelle

2021 - aujourd'hui Eko Software	Lead Programmer sur <i>Dragonkin : The Banished</i> - Travail de fondation pour le passage du studio à Unreal Engine 5 Bonnes pratiques, automatisation, pipeline de crash report... - Plugins UE5: Gameplay Ability System, Chaos Destruction - Écrit des systèmes haute performance "from scratch" pour les besoins du jeu Déplacement de personnages en réseau, Behavior trees multi-threadés - Travail sur tous les systèmes: sauvegarde, quêtes, modes de jeu, réseau... - Optimisations, recrutement, et support technique Appris à gérer des bugs difficiles provenant de la diversité des configs PC des joueurs.
2020 Eko Software	Porté <i>Warhammer Chaosbane</i> sur PS5 Matchmaking, P2P, Sessions, Activities, DualSense, SSD, builds, soumissions et TRC. Parvenu à respecter les TRC avec beaucoup de code asynchrone et de conditions d'erreur.
2018 - 2019 Eko Software	Programmeur Gameplay C++ sur <i>Rugby 20</i> Personnalisation de joueurs, Solo, Championnat, Tutoriels, Défis hebdo, builds PS4.
Années précédentes	Stages mis en avant (plus de détails sur mon profil LinkedIn): - IFSTTAR: Unity + Arduino; contrôle de ruban LED, import de modèle 3D via Assimp. - Telligo: Conçu des activités et enseigné les bases de GameMaker à des jeunes de 11-14 ans.

Diplômes

2015 - 2018	Ingénieur IMAC - Informatique et créativité - IVI: Explorateur de fichiers en VR, fait sous Unity, utilisant un LeapMotion; - Diverses démos OpenGL (REVOLVE, Cage Story, Hovercraft, Boulette Physiques).
2013 - 2015	DUT Informatique à l'IUT de Sénart-Fontainebleau Major de promotion à la deuxième année Acquis une compréhension profonde de la programmation système et architectures associées.

Compétences

Unreal Engine 5	Architecture de moteurs de jeux	Architecture de systèmes gameplay	C++	C
Rust	Thread safety	OpenGL (3+, ES 2)	APIs de systèmes d'exploitation	Scripting shell
GNU Make	Profiling & optimisations	Pédagogie & transfert de connaissances	Git	Perforce

Langues

Français (Natif) Anglais (TOEIC: 975/990)

Centres d'intérêt

Lecture Dessin Cuisine Jogging
Jeux de Rôle Techniques de rendu 3D