

ERIC LEDUC

Gameplay / Tool / Software
Programmer



CONTACT

+33(0) 6 01 05 08 03
e.leducpro@gmail.com
<https://ericleducportfolio.com/>

PROFIL

Développeur expérimenté en C++ / C# / Unity / Unreal Engine, spécialisé dans les domaines des jeux vidéo, de l'automobile et de la défense. Compétences avancées en travail collaboratif et en résolution de problèmes techniques complexes.

FORMATION

MASTER GAME
PROGRAMMING ET
MANAGEMENT

2018 - 2020

Rubika - Supinfogame

BACHELOR EN GAME DESIGN
ET MANAGEMENT

2015 - 2018

Rubika - Supinfogame

UNITY CERTIFIED ASSOCIATE
GAME DEVELOPER

2019

SUMMER OF UNREAL

2022

Incas Training

COMPÉTENCES

- **Langages de programmation** : C++, C#, XML, Python, Go
- **Outils/Plateformes** : Unreal Engine, Unity, Git, Docker, Jira, GitHub
- **- Systèmes d'exploitation** : Windows, Linux
- **Méthodes** : Agile (SCRUM, SAFe), Cycle en V

LANGUES

- Français - Courant
- Anglais - Avancé

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

SOFTWARE PROGRAMMER - SII

2023 - 2024

- **Dassault Aviation** | Janvier 2024 - Juillet 2024

Développement de nouvelles fonctionnalités pour la maintenance des avions Falcon. Optimisation et vérification de la stabilité des bases de données et des tests automatiques.

Langages : C++ | **Outils** : Git, JIRA, Docker | **Méthodes** : SCRUM

- **Thales DMS** | Juin 2023 - Janvier 2024

Développement de nouvelles fonctionnalités de traitement et la visualisation de données. Optimisation du logiciel et des requêtes pour le traitement des données radar des avions Rafale.

Langages : C++ / Qt | **Outils** : Git, Visual Studio | **Méthodes** : SCRUM

PROGRAMMER POLYVALENT - ESTECH

2022 - 2023

- **Renault Group** | Mai 2023 - Juin 2023

Prototypage d'eye tracking, head tracking et hand tracking pour les véhicules. Recherche technologique et développement de solutions basées sur des vidéos 1080p.

Langages : C# | **Outils** : Unity, Git, Visual Studio | **Systèmes** : Windows

- **Interne**

Réalisation de solutions pour divers clients : **Nissan, PSA, Peugeot, Alpine, Seb, Louis Vuitton**. Développement d'un logiciel combinant les fonctionnalités de Twitch et TeamViewer en Golang. Développement de solutions de contrôles (Logiciel, échange de data, WPF, Android) de simulations et/ou modèle d'expositions.

Langages : Go, C++, C# | **Outils** : Git, Visual Studio, UE5 | **Méthodes** : SCRUM

GAMEPLAY PROGRAMMER - MAGIC DESIGN STUDIO

2020 - 2021

J'ai travaillé sur le jeu "Have a Nice Death" pour Magic Design Studios en tant que programmeur de gameplay.

Langages : C# | **Outils** : Git, Visual Studio, Unity | **Méthodes** : SCRUM