

# Alexandre LATTAVO

## Mid-Gameplay Programmer

[alexandre.lattavo@gmail.com](mailto:alexandre.lattavo@gmail.com)

06 82 47 84 33

Lyon

<http://www.alexandrelattavo.com/>

Développeur Unity / C# de jeux vidéo avec une forte sensibilité au Game Design, j'aime créer les systèmes et les outils permettant au jeu de prendre vie.

### Expérience

Octobre 2018

/ -

Game Programmer à **Gameleon**

- **Cosmofart** (Android, Unity, shippé) : Développement d'un jeu mobile
- Développement d'un prototype de jeu VR, autres projets non dévoilés
- Création d'une librairie interne sur Unity, améliorée de projets en projets (une collection d'utilitaires communs aux projets inspirée de la surcouche gameplay de Unreal Engine)

Intervenant Programmation Unity / C# à **Game Sup**

- Cours d'introduction à la programmation, workshops, suivi des élèves.
- Gestion du parc informatique de l'école et du studio (déploiement d'images Windows, maintenance)

Intervenant Programmation Unity / C# à **Aries / Brassard** (une année scolaire)

Février 2018

/ Septembre 2018

Gameplay Programmer à **Eden Games** :

- **Gear Club Unlimited 2** (Switch, Unity, shippé) : en charge du développement des « Clubs » (alliance multijoueur) côté client

Novembre 2017

/ Février 2018

Level Design / Programmeur Polyvalent à **Breakfirst**

- **Instant Tennis** (Switch, Unity, shippé) : Level Design, UI / Intégrations

Juillet 2017

/ Octobre 2018

Stage Game Programmer à **ShiniGames Studio**

- **Shogun No Kamigami** (PC, Unity, prototype pour une levée de fond)

Juillet 2012

/ Octobre 2012

Stage Programmation généraliste à **O4S** (SSII sécurité informatique)

### Compétences techniques

Connaissances

élémentaires :

C++, Unreal Engine  
(projet personnels)

C, administration

Linux,

langages web

C# / Unity niveau avancé (7 ans)

Gameplay : règles de jeu, AI (state machine / behaviour tree), contrôles joueurs, cameras, son (FMOD)

Mobile : Optimisation, déploiement Google Store (achat in app, advertising)

POO, Design Patterns, Editor tools

Méthodologie de développement : Source Control (Git, SVN, Perforce), Agile (Jira), habitué à communiquer au sein d'une équipe multidisciplinaire

Sensible aux problématiques du Game Design

### Formation

2014 / 2017 : Aries Bachelor de Game Design

2011 / 2013 : Epitech Formation de développement informatique

### Divers

Anglais : compréhension et écrit courant, parlé niveau moyen

Centre d'intérêts : La création sous toutes ses formes (jeux vidéos, musique et compositions, informatique, littérature, cinéma...)