



# Yoan Lecoq

github.com/yoanlcq  
yoanlecoq.com

Je recherche un stage de 6 mois  
pour début Avril.

yoanlecoq.io@gmail.com

06 42 17 03 70

18 Rue de la République  
93160 Noisy-le-Grand

Permis B + Voiture

Né le 17/07/1996

## Points forts

- ✓ 4+ années d'expérience en programmation en tant que loisir, au-delà des études;
- ✓ Habitué au développement natif cross-platform (C, C++, Rust) et aux détails bas niveau;
- ✓ Capable d'approcher les problèmes complexes de manière autonome.

## Formation



### Ingénieur IMAC

Programmation avancée, arts et audiovisuel  
Spécialisation 3D, RA/RV  
Marne-la-Vallée, 2015-2018



### DUT Informatique (Major de promotion)

IUT de Fontainebleau, 2013-2015



### Bac S (mention Bien)

Option Sciences de l'ingénieur  
Lycée LaFayette, Champagne s/ Seine, 2013

## Expérience professionnelle

### - Développeur C#/Unity et C++ Arduino -----

Application de tests de vision paramétrables pour Windows.  
Client-serveur sur Arduino et Unity pour piloter un ruban de LEDs.  
Interfaçage avec des DLL natives (Assimp, Freemage et Kernel32).  
IFSTTAR (labo LEPSIS), Marne-la-Vallée, Juin-Septembre 2017.

### - Animateur "Video Game Academy" pour Telligo -----

Séjour thématique de 2 semaines pour des 11-14 ans.  
Ateliers Game Maker et Réseau, création d'activités en extérieur ludiques.  
Chauvigny, Août 2016.

### - Développeur C#/Razor (Back-end et Front-end) -----

Web App pour modifier des scénarios interactifs de bornes tactiles.  
BORNUP, Avril-Juin 2015.

## Centres d'intérêt techniques

### - Architecture de moteurs de jeux -----

J'ai lu Game Engine Architecture, de Jason Gregory (2nde édition), et m'intéresse aux moteurs existants.

### - APIs et techniques de rendu 3D -----

J'ai lu le Red Book d'OpenGL 4.3.  
Je m'intéresse aussi à Vulkan.

### - Open-source et logiciels libres -----

Je suis sous Linux 90% du temps et réalise la plupart de mes tâches avec des outils libres.

## Compétences cultivées

### Anglais (975/990 au TOEIC)

Très bon niveau, lu, écrit et parlé; exposition continue.

### Pédagogie

Cours de soutien rémunérés en Programmation et Algorithmique à l'IMAC.  
Enseignement de Game Maker à des 11-14 ans.

**Rédaction de qualité;** très bon niveau en orthographe.

### Peinture numérique

Plus de 3 ans de pratique; Krita, GIMP et Photoshop.  
Un peu de sculpture, Blender, Inkscape et LMMS.

### Activités physiques pratiquées précédemment

3 ans de Capoeira, corde verte.  
5 ans de ski alpin, étoile de bronze.

## Compétences techniques

J'ai un niveau très correct dans les technologies suivantes, justifié par mes projets et mon investissement personnel.

**C++11 C# C99 Rust**  
**OpenGL moderne (3+, et ES 2)**

**APIs Win32, Xlib et Linux**  
**Vim, GDB, Make, Asm x86 (+SSE, SSE2, etc)**

### Unity

2 projets réalisés + 1 en cours de développement.

### Web/BDD

Niveau modéré en HTML5, CSS3, JS, PHP, MySQL.

## Projets notables

**F.A.T.E, un moteur de jeu 3D** en C capable d'exporter pour Linux, Windows, OS X, Android (et WebGL/ASMJS via Emscripten).

Utilise SDL2, OpenGL ES 2, et les APIs système.  
Développé sur mon temps libre.

**IVI, un explorateur de fichiers pour Oculus Rift et Leap Motion,** réalisé sous Unity (projet tuteuré, équipe de 4).

**FerOS, un début de système d'exploitation en C pour x86,** capable d'écrire dans la mémoire vidéo.  
Développé sur mon temps libre.