

Sacha Benamou



Contact

Portfolio

sachabenamou.com

E-Mail

sacha.benamou@hec.ca

LinkedIn

www.linkedin.com/in/sachabenamou



Education

Campus ADN

AEC en Level Design

Obtenu en 2022

HEC Montréal

Baccalauréat en Admin. des Affaires

Spécialisé en TI

Obtenu en 2021



Compétences

Programmation

- C#
- Java
- JavaScript/TypeScript
- Lua
- Python
- Visual Scripting (Blueprint et autres)

Software

- Unity - Unreal Engine 4/5 - GameMaker Studio - Hammer/Source
- Visual Studio - Eclipse
- Perforce - Git
- Sketchup
- Suites Office et Google
- Adobe Photoshop/Gimp
- Twine



Références

Archiact VR, CDRIN et CM Labs
Sur demande

À propos de moi

En tant que designer passionné, je m'épanouis dans des équipes dynamiques où je peux contribuer à la création d'expériences innovantes et à la résolution de défis complexes. Avec une soif d'amélioration continue, je me lance avec enthousiasme dans des projets techniquement exigeants qui me poussent à développer de nouvelles compétences.

Expérience

2024 - Présent

CM Labs | Montréal, QC (Hybride)

Technical Designer

- Design et création de niveaux dans Unity et Vortex Studio, le moteur de jeu interne de la compagnie
- Scripting de logique de jeu en C# et Python
- Création et documentation d'outils et systèmes internes utilisés par les level designers
- Optimisation de niveaux et de logique pour s'assurer que le niveau de performance requis est atteint sur les simulateurs
- Contribution à la coordination du développement de fonctionnalités majeures en collaboration avec l'équipe Vortex

2023

Squid Squad/CDRIN | Montréal, QC (À distance)

Technical Game Designer

- Contribution au design de jeux et de niveaux, ainsi qu'à la programmation sur tous les projets du studio
- Guide et forme les étudiants employés par le studio
- Collabore avec l'équipe de gestion pour assigner et faire le suivi de tâches

Archiact VR | Montréal, QC (À distance)

Technical Designer

- Participation à l'évolution d'une plateforme de jeux en VR innovante en collaborant sur des fonctionnalités futures et existantes avec le propriétaire de la plateforme
- Contribution au design de systèmes, de jeux et de niveaux sur plusieurs projets à la fois
- Programmation desdits systèmes avec du scripting visuel et/ou en TypeScript

2022-2023

Campus ADN | Montréal, QC (Hybride)

Chef d'équipe - Programmation (Projet Académique)

- Design et programmation de plusieurs mécaniques et systèmes pour l'avatar (incluant les contrôles et la caméra), les ennemis, le UI et l'intégration audio
- Communication des challenges et enjeux liés à la programmation aux autres départements
- Planning et distribution des tâches pour le département de programmation