

# KEVIN L'ALLIER-MÉTHOT

## TECHNICAL GAME DESIGNER

I'm a passionate, organized, and creative game designer with a background in project management and a technical formation in video game design.

A recent graduate, I'm at the beginning of my journey in the industry of my dreams as a Technical Game Designer, after working on ANIMA, a project developed with Unreal Engine. I also have several years of professional experience in the digital media industry, which helped me develop strong organizational skills, discipline, and a collaborative mindset.

A big fan of game systems and a tabletop game master for nearly 10 years, I'm driven to create fun and memorable experiences.



Montreal, Quebec, Canada



kevin.lallemethot@gmail.com



www.kevinlmdesign.com

## PROFESSIONAL EXPERIENCE

### ASSISTANT LEAD - TECHNICAL DESIGNER - (APR. 2023 - JULY 2024)

ANIMA (Student Project)

CAMPUS ADN - Montreal, Quebec, Canada

- Design and implement systems, mechanics, and gameplay ingredients using Blueprints in Unreal Engine 5;
- Collaborate with a team of Technical Game Designers to create game systems and elements;
- Establish communication methods within the team and across departments;
- Monitor the production schedule and pipeline to ensure tasks are completed on time;
- Handle issues, questions, and other emerging needs;
- Participate in bi-weekly meetings with the producer, leads, and assistant leads to discuss project progress.

### EXECUTIVE ASSISTANT - (2018 - 2023)

KALI KO PRODUCTIONS - Montreal, Quebec, Canada

- Manage business administration, including finances, document management, and tools and resources for employees;
- Contribute to various aspects of running a small business;
- Produce and manage events for the video game and digital media industries;
- Work with international clients, game studios, and more.

**Other experiences :** Assistant librarian, Document management consultant & Information research specialist.

## EDUCATION

### LEVEL DESIGN

AEC - (2023-2024)

CAMPUS ADN - Montreal, Quebec, Canada

### LIBRARY AND INFORMATION SCIENCE

MASTER DEGREE - (2015-2017)

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL - Montreal, Quebec, Canada

## HOBBIES

ARTS &  
DRAWING

WORLD  
BUILDING

DUNGEONS  
&  
DRAGONS

NATURE &  
HIKING

TV &  
MOVIE

## SKILLS

### SOFTWARES

UNREAL ENGINE 5

PERFORCE

PHOTOSHOP

UNITY

GOOGLE SUITE

MIRO

### TECHNICAL SKILLS

PRODUCTION MANAGEMENT

C#

GAME DESIGN

BLUEPRINT (UE5)

LEVEL DESIGN

DATA  
MANAGEMENT

### STRENGTHS

LOGIC

PROBLEM SOLVING

ATTENTION TO  
DETAILS

EMPATHY

ORGANISATION

ADAPTABILITY

### LANGUAGES

FRENCH

ENGLISH

# KEVIN L'ALLIER-MÉTHOT

## TECHNICAL GAME DESIGNER

Je suis un game designer passionné, organisé et créatif, qui combine une expérience en gestion de projet avec une formation technique en conception de jeux vidéo. Récemment diplômé, j'entame le début de mon aventure dans l'industrie de mes rêves, à titre de Technical Game Designer après avoir travaillé sur *ANIMA*, projet réalisé avec Unreal Engine. J'ai aussi plusieurs années d'expérience professionnelle dans l'industrie des médias numérique, ce qui m'a permis de développer mon sens de l'organisation, ma rigueur et ma facilité à travailler en équipe. Grand amateur de systèmes de jeu et maître de jeu depuis près de 10 ans, je suis motivé à créer des expériences amusantes et mémorables.

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### ASSISTANT LEAD - TECHNICAL DESIGNER - (APR. 2023 - JULY 2024)

ANIMA (Projet Étudiant)

CAMPUS ADN - Montréal, Québec, Canada

- Concevoir et programmer des systèmes, des mécaniques et des ingrédients de gameplay en utilisant le Blueprint dans Unreal Engine 5;
- Collaborer avec une équipe de Technical Game Designers pour créer les systèmes et des éléments de jeu;
- Mettre en place des méthodes de communication pour mon équipe et entre les équipes ;
- Suivi du calendrier de production et du pipeline afin d'assurer l'achèvement des tâches dans les délais impartis ;
- Traiter les problèmes, les questions et les autres besoins émergents ;
- Participer à des réunions bi-hebdomadaires avec la productrice, les responsables et les responsables adjoints pour discuter de l'avancement du projet.

### ASSISTANT EXÉCUTIF - (2018 - 2023)

PRODUCTIONS KALI KO - Montréal, Québec, Canada

- Gérer l'administration de l'entreprise, y compris les finances, la gestion des documents et les outils et ressources pour les employés ;
- Participer à divers aspects de la gestion d'une petite entreprise ;
- Produire et gérer des événements pour les industries des jeux vidéo et des médias numériques.
- Travailler avec des clients internationaux, des studios de jeux, etc.

**Autres expériences:** Bibliothécaire adjoint, consultant en gestion documentaire et spécialiste de la recherche d'informations.

## ÉDUCATION

### DESIGN DE NIVEAU DE JEU

AEC - (2023-2024)

CAMPUS ADN - Montréal, Québec, Canada

### BIBLIOTHÉCONOMIE ET SCIENCES DE L'INFORMATION

MAÎTRISE - (2015-2017)

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL - Montréal, Québec, Canada

## HOBBIES

ARTS &  
DESSIN

WORLD  
BUILDING

DONJONS &  
DRAGONS

NATURE &  
RANDONÉE

TÉLÉ &  
CINÉMA

## COMPÉTENCES

### LOGICIELS

UNREAL ENGINE 5

PERFORCE

PHOTOSHOP

UNITY

SUITE GOOGLE

MIRO

### TECHNIQUES

GESTION DE PRODUCTION

C#

GAME DESIGN

BLUEPRINT (UE5)

LEVEL DESIGN

GESTION DE  
DONNÉES

### FORCES

LOGIQUE

RÉSOLUTION DE  
PROBLÈMES

ATTENTION AUX  
DETAILS

EMPATHIE

ORGANISATION

ADAPTABILITÉ

### LANGUES

FRANÇAIS

ANGLAIS