



**Alexandre
LUCAS**

TECHNICAL GAME DESIGNER

alexandre@a-lucas.fr
+33 6 46 58 06 65
140 rue de verdun
Puteaux, 92800 France

 /alexandre-lucas-GD



alexandre-lucas.itch.io



a-lucas.fr

FORMATIONS

● Bachelor Game Design

ICAN - Paris | 2016 - 2019

Game Design, Programmation (Unity, Construct 2, Unreal Engine), Level Design, Modélisation 3D, Texturing 3D, Gestion de Projet, Ergonomie, Sound Design, Test QA, Narrative Design, VR.

EXPÉRIENCES

PROFESIONNELLES

● Lightbulb Crew - QA Tester

Paris | Septembre - Décembre 2019
| Stage de fin d'études

QA Testing sur le projet Othercide. Suivi de processus de QA test, reporting et suivi de bugs sur JIRA. Elaboration de plan de test unitaire.

● War Legend - Game Designer

Bourg-La-Reine | Aout - Octobre 2018 | Stage de 2ème année

Conception de mini-jeu sur Fornite. Il s'agissait de créer des concepts émergent et d'en faire les niveaux sur le mode libre si nécessaire.

CERTIFICATIONS

● Microsoft Office Specialist

Microsoft Powerpoint

Test On Software Application

Microsoft Excel - 619/1000

PROJETS

● Controller Training - 179e Community Game Jam

Projet Jam - 2019 - Unity

Party Game multi-local jusqu'à quatre joueurs, basé sur la manipulation du controller, les inputs à réaliser sont affichés à l'écran mais ne sont pas les bons.

Mission : Développement du système de création de chaînes d'input indépendante pour chaque joueurs, basées sur un système de scriptable objects ainsi qu'un mapping séquentiel qui change durant la partie.

● Huff & Puff

Projet Étudiant - 2019 - Unity

Jeu de combat - Party Game multi-local jusqu'à quatre joueurs, basé sur une physique de propulsion pour éjecter ses adversaires de l'arène et être le dernier survivant.

Mission : Développement des mécaniques de propulsion / visée / attaque au sol / collision, gestion des niveaux, effets de caméra, menus/UI, intégrations des effets visuels et sons. Équilibrage du jeu via récolte et analyses de données.

● Bousiez-vous - 25e GMTK Jam 2018

Projet Jam - 2018 - Unity

Jeu de combat 2D multi-local sans interaction directe sur ses adversaires.

Mission : Développement des character controller, destruction de terrain, gestion des niveaux, interface utilisateurs, intégration des animations.

● Glimmer - Sélectionné au Hits Playtime 2019

Projet Étudiant - 2018 - Unity

Jeu d'exploration à la première personne basé sur la désorientation.

Mission : Développement du character controller, des mécaniques principales et secondaires, ainsi que des shader et de l'interface utilisateur. Les modules (outils qui changent la mécanique principale). Gestion des plannings de l'équipe.

LANGUES

Français
Anglais

Langue Natale
Courant - TOEIC 875

CENTRES D'INTÉRÊT

Sports (Basketball, Football Américain, Baseball, Airsoft). Cat Lover. Cinéma, Séries, Animes, Voyages.

OUTILS



Unity



Visual Studio



Photoshop



InDesign



Construct 2



Github



Illustrator



3DSMax