



Alexandre Lacroix

Gameplay Programmer

+33 6 33 33 21 15

alacroix.dev.pro@gmail.com



ITCH:
creamos.itch.io/



PORTFOLIO:
creamos.github.io/



LINKEDIN:
www.linkedin.com/in/alexandre-lacroix-843016151/

ETUDES

le cnam 2022
enjmin 2024

Angoulême
Master JMIN - Jeux & Média
Interactifs Numériques
Spécialité Programmation

3AXES 2019
2022

Rennes
Conception Développement
de Jeux Vidéo et Dispositifs
Interactifs

UNIVERSITÉ D'ORLÉANS 2018
2019

Orléans
DUT Informatique
Année Spéciale

IUT 2016
2018

Rennes
DUT Génie Électrique et
Informatique Industrielle

EXPERIENCES

Été 2021
Stage – 2 mois

FARSIGHT

Serious Games: prototypage, R&D et
études de faisabilité.

Rennes



Été 2018
Stage – 3 mois

QUART D'HEURE

Installation de salles de jeu interactives.
Mise en place d'installations électriques et
électroniques.

Rennes

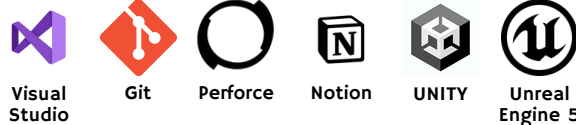


COMPÉTENCES

LANGAGES DE PROGRAMMATION



LOGICIELS & MOTEURS DE JEUX



ENVIRONNEMENTS



PROJETS

THE GODDESSES ARE GONE

Projet de fin de M1 au Cnam ENJMIN
Durée: 4 mois



Un jeu de stratégie solo orienté scoring proposant une expérience courte au tour par tour, inspirée des mécaniques de divers jeu de société de type Roll n' Write. J'ai eu l'occasion dans ce projet de développer divers systèmes tels que la gestion d'un plateau de jeu ainsi un outils de création de cartes, pions et ressources pour notre Game Designer.

PARTY KNIGHT

Projet de fin de formation à 3AXES
Durée: 8 mois



La verticale slice d'un partygame de 2 à 4 personnes proposant 3 mini-jeux dans une ambiance chevaleresque et décalée. Nous étions deux programmeurs sur ce projet, j'ai pour ma part pu développer divers features telles que des IA pour remplacer des joueurs. J'ai aussi mis en place divers systèmes configurable tels que des profils de feedbacks haptiques.

CONNAISSANCES

- Programmation Orientée Données
 - ECS, Unity DOTS
- Packages & Outils
 - Unity (UIToolkit, IMGUI)
 - Blender (python add-ons)
- Intelligences Artificielles
 - Boids
 - Machines d'Etats Finis
 - Arbres de Comportements
 - Algorithmes génétiques
- Génération procédurale
 - Wave Function Collapse
 - Binary Space Partitioning
- Concepts d'accessibilités
 - Remappage des contrôles
 - Choix de fonts/tailles des UIs
 - [GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES](#)
- Bases du pipeline 3D
 - Modélisation, texturing, rigging...
- Méthodologies AGILE

LANGUES

🇫🇷 Français Natif
🇬🇧 Anglais CEFR C1

CENTRES D'INTÉRÊTS



Prototypage sur Pico-8



Assemblage de GUNPLA



Jeu de cartes Magic