



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



C#



C++



OpenGL
GLSL



Java



Python

LOGICIELS & MOTEURS DE JEUX



Visual
Studio



Git



Perforce



Notion



UNITY



Unreal
Engine 5

ENVIRONNEMENTS



Windows



Linux



Raspbian

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