

ELOUAN BOUCHE

Étudiant en 3ème année de développement informatique

Motivé, Sérieux et Flexible, Disponible pour un stage à partir du 12 mai 2026. Je recherche également une alternance pour l'année scolaire 2026-2027


CONTACT

06 56 77 57 15

elouan.bouche@gmail.com


69007 Lyon

OUTILS

 Visual Studio

 Unity


 Github

 Blender

 Aseprite

LANGUES

 Langue Natale

 LV1 : Anglais (C1)

FORMATION

2026-Aujourd'hui Bachelor G-Tech

- Gaming Campus Lyon (3ème année)

2022-2023 Prépa Game Design

- GameSup Lyon

2021-2022 Terminal STI2D

- Option Energie Environnement
- Lycée Pierre Termier, Grenoble

EXPERIENCES

2024 - Coursier.fr - Livreur a Vélo a lyon (2mois)

2022 et 2023 - Henry Raffin - Opérateur - Embossage (2mois)

CENTRES D'INTERETS

Musique Jeux
Ski Tennis
Randonnée Cuisine

COMPETENCES :

Langages de programmation :

- C# - C++ - HLSL - Python - HTML/CSS - JavaScript - Blueprint

Moteurs & Technologies :

- Unity (2D et 3D) - Unreal Engine - SFML - PyGame

Technique :

- Génération procédurale (BSP, Cellular Automata, Perlin Nois)
- IA, Pathfinding,
- Modularité (conception de systèmes de jeu découplés et réutilisables)
- Physique, collisions, interactions dynamique
- Shader
- Modélisation 3D

Architecture logicielle

- Design Patterns (MVC, Observer, StateMachine)
- Programmation orientée objet avancée
- Optimisation des performances & profiling

PROJETS :

Switchbound — Unreal Engine 5 | C++ & Blueprints

Jeu solo mêlant escape game et aventure, reposant sur un système de changement de personnage instantané.

- Gameplay asymétrique : un robot agile et furtif, un robot lourd orienté force brute et vitesse.
- Conception et intégration de l'architecture de gameplay, interactions, compétences et transitions entre personnages.
- Travail sur la logique C++ et les Blueprints pour un système fluide et modulaire

Stangeraria — Unity | C#

Projet centré sur la génération procédurale (BSP, Cellular Automata, Perlin Noise) pour créer des environnements variés et rejouables.

- Développement des systèmes de génération, gestion des cartes et logique de placement.
- Construction, destruction et gestion de chunks pour un monde dynamique et performant.
- Mise en place d'un système d'inventaire et d'un système de combat dynamique.

ATOUTS :

- Travail d'équipe
- Respect des consignes/règles
- Autonome
- Adaptabilité
- Ponctuel
- Maîtrise des outils