



LUCAS GUIBERT

Game Programmer / Technical Designer

<https://lucas-guibert.com>

PROFIL

Développeur polyvalent éprouvant un amour tout particulier pour le Game-Design sous toutes ses facettes. Spécialisé dans les sensations de jeu et l'expérience utilisateur. Maîtrise du C# et d'Unity, avec de solides connaissances en C++.

EXPÉRIENCES

GAMEPLAY PROGRAMMER, C#

PROJET NON-ANNONCÉ, DIGIXART - UNITY | DÉCEMBRE 2021 - MAI 2022

- Design et développement des "3C" (Camera, Controls & Character).
- Développement et maintenance des nouvelles mécaniques de gameplay et des outils associés.
- Design, implémentation et animation de l'ensemble de la UI/UX.

UI & TOOLS PROGRAMMER, C#

ROAD 96, DIGIXART - UNITY | DÉCEMBRE 2020 - MAI 2021

- Développement d'un outil de liaison en temps réel entre le projet et *MantisBT*, permettant le report de nouveaux bugs en jeu avec sauvegarde attachée, et d'en visualiser / éditer le contenu depuis le moteur.
- Design, implémentation et animation de la UI/UX du jeu, en duo avec le directeur artistique du projet.
- Intégration, polish et maintenance de l'ensemble des éléments de la UI à travers toutes les maps du jeu.

GAMEPLAY PROGRAMMER / TECHNICAL DESIGNER, C#

THE DREADFUL SHOW, COOLKIDZ - UNITY | JUIN 2018 - OCTOBRE 2019

- Design et développement des "3C" (Camera, Controls & Character).
- Design et implémentation de l'ensemble du Level-Art et du Level-Design du jeu, avec équilibrage, animations et création des cinématiques.

GAME JAMS

- **Ludum Dare #49 - 2021**
Danub: Potion Packer
- **Global Game Jam 2021**
Addigted
- **Game Pratic 2020**
Coking Papa : L'Ouvrier Cokier
- **Ludum Dare #46 - 2020**
Sheltered
- **Ubisoft Game Challenge 2019**
Don't Forget - Jeu Gagnant

- **Ludum Dare #41 & 43 - 2018**
Gimgumho & Bandimanchô

CONFÉRENCIER

- **MUUG #802 - 2019**
Conférence post mortem sur mon projet *The Dreadful Show* : "Guide de Survie pour un Jeu Étudiant".

CONTACT

lucas.guibert147@gmail.com
linkedin.com/in/lucas-guibert

COMPÉTENCES

LANGAGES

C# / C++

MOTEURS

Unity / Unreal Engine

DESIGN

Game Feel, UI/UX

LANGUES

Français - Langue Natale
Anglais - Compétence Professionnelle

FORMATION

GAMEPLAY PROGRAMMING - ANNÉE DE SPÉCIALISATION

Brassart, Montpellier
2019 - 2020

GAMEPLAY PROGRAMMING

EPIIC, Montpellier - RNCP 6
2016 - 2019

BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE

Option Programmation (Python)
Lycée George Clémenceau,
Montpellier - Obtenu avec mention
2013 - 2016

INTÉRÊTS

CINÉMA

Film d'Auteur / Thriller / Drame

JEUX VIDÉO

RPG / Jeux d'Aventure / FPS

MUSIQUE

Rock 60' / 70'

CUISINE & PETITS GÂTEAUX