

Lucas Bieszczad

| 18 ans

Gameplay Programmer

Passionné par le game design et le développement de jeux vidéo, j'aime autant la programmation que le level design. Rigoureux et persévérant, j'explore déjà cette voie à travers la création de jeux sur Unity et Unreal Engine. Actuellement en BUT Informatique, je vise un master dédié aux jeux et médias interactifs afin d'acquérir des compétences et de travailler en équipe sur des projets concrets.



AFFINITÉ

DÉVELOPPEMENT C++
et C#

LEVEL DESIGN

BLUEPRINT

NUMÉRIQUE
RESPONSABLE

FORMATION

BACHELOR

UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE INFORMATIQUE GRAPHIQUE

2024 à 2027, IUT Clermont Auvergne,
Site du Puy-en-Velay (43)

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

2024, Lycée spécialité maths et NSI,
Saint Amand Montrond (18)

BAFA

2024, Bourges (18)

Permis B

LANGUES

ANGLAIS (B1)

ESPAGNOL (A2)

CENTRES D'INTÉRÊT

JUDOKA

Ceinture noire au Judo Club Dun – Pratique de la compétition et développement de la discipline.

CONCEPTEUR DE JEU VIDÉO

Création de jeux sur Unreal Engine et Unity – Conception de gameplay et level design.

VOLLEYEUR

Pratique en club et à l'IUT – Travail d'équipe, coordination et esprit de compétition.

CONTACTS

Dun sur Auron (18)

07 67 22 59 19

lucasbieszczad@gmail.com

COMPÉTENCES

DÉVELOPPEMENT LOGICIELS

Analyse des besoins et conception logicielle – Développement de fonctionnalités en respectant les bonnes pratiques – Programmation en C++, Python et SQL – Débogage et optimisation du code – Gestion de versions avec Git – Rédaction de documentation technique – Élaboration de tests pour assurer la fiabilité du logiciel – Maintenance et amélioration continue des applications.

CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Développement de jeux sur **Unity** et **Unreal Engine** – Conception de gameplay et intégration des mécaniques – Programmation en **C++, C# et Blueprints** – Optimisation des performances et gestion des assets – Expérimentation avec l'intelligence artificielle – Gestion de projet en solo et en équipe – Utilisation de Git et des outils de collaboration – Résolution de bugs et amélioration de l'expérience utilisateur.

GESTION DE PROJET

Définition des objectifs et des livrables – Planification et suivi des tâches – Gestion des ressources et coordination des équipes – Suivi des délais – Communication et reporting auprès des parties prenantes – Identification et gestion des risques – Amélioration continue et retour d'expérience.

EXPÉRIENCES ET PROJETS

DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO

2023 – en cours

Création de jeux vidéo en solo sous Unity et Unreal Engine – Conception du gameplay – Programmation et intégration – Optimisation et gestion de projet – Travail en équipe sur Unreal Engine

ÉQUIPIER POLYVALENT

juillet à août 2025, Farges-Allichamps (18)

Relation client et encaissement – Préparation des produits – Respect des normes d'hygiène – Entretien et réapprovisionnement – Travail en équipe.

AIDE À LA RÉUSSITE / TUTORAT (Informatique)

janvier à avril 2026, Le Puy en Velay (43)

Accompagnement d'étudiants – Explication des notions de programmation et algorithmique – Soutien méthodologique et suivi.

ANIMATEUR BAFA EN CENTRE DE LOISIRS

juillet à août 2024, Dun-sur-Auron (18)

Encadrement d'enfants de 3 à 13 ans – Organisation d'activités ludiques, manuelles et sportives – Accompagnement lors des repas – Participation à un séjour en colonie (5 jours) – Travail en équipe et gestion de la sécurité.