



Lucq Samuel

Technical Game Designer & Game Programmer

Profil

- smlucq@gmail.com
- +33 7 68 90 47 07
- Lille
- Permis B

Soft skills

Travail d'équipe Communication
Adaptabilité Rigueur

Langues

Français Maternelle
Anglais C1

Intérêts

Création de jeux Escalade
Cinéma Cuisine

Liens



Portfolio



Présentation

Étant en 3eme année de Bachelor Game Design, je suis à la recherche d'un stage d'une durée de 2 à 6 mois à compter du 29 Juin 2026, au cours duquel je pourrais mettre à disposition mon adaptabilité, mon esprit d'équipe et mes compétences techniques.

Ce stage est également une opportunité pour développer mes compétences de Technical Game Designer ou de Game Programmer au sein d'un milieu professionnel à vos côtés.

Formations

- 2023 ● Baccalauréat Général : Math & NSI
Lycée Ernest Couteaux, Saint-Amand-les-Eaux
- 2023 - 2026 ● Bachelor Game Design
Brassart, Lille
 - Game Design
3C, Piliers de GD, Boucle de Gameplay, Affordance...
 - Programmation
POO, Unity, State Machines, Observers, Singleton...
 - Production
Scrum, Kanban, Diagramme de Gantt, Jira...

Projets

- DaTA** 1 année
Platformer puzzle 3D en TPS dans des environnements semi-ouverts représentant l'intérieur d'un ordinateur, développé sur Unity.
- Alien** 6 mois
Création d'un jeu coopératif en ligne à deux joueurs sur Unity avec le package Mirror. Première expérience sur du networking.
- Tiny Tale** 3 semaines
Production d'un escape game / puzzle game en réalité virtuelle dans l'univers de "Jack et le Haricot magique", sur Unity.
- Cucurbitown** 3 semaines
Réalisation, sur Unity, d'un prototype de jeu de gestion / citybuilder sur mobile dans un univers horrifique cartoon. Création de différents systèmes.

Logiciels & Outils

Documentation



Moteur



Production



Autre

