

ALEXANDRE LE JEUNE

GAMEPLAY / TOOLS PROGRAMMER - C# | C++

RECHERCHE D'UN STAGE TEMPS PLEIN D'UNE DURÉE DE 4 À 5 MOIS À PARTIR D'AVRIL



CONTACT

- ☎ +33 6 51 08 85 64
- ✉ alexandre.lejeune9@gmail.com
- 📍 Le Pecq, 78230
- 🌐 [Portfolio](#)
- 🌐 [Linkedin](#)
- 🔗 [Github](#)

COMPÉTENCES

- **Langages de programmation**
C#, C++, Tools, Blueprint, Python, GDScript
- **Moteurs de jeu**
Unity, Unreal Engine, Godot
- **Logiciels**
Suite office, Mantis, Jira, Git, Visual Studio, Rider
- **Soft Skills**
Rigoureux, Organisé, Gestion de temps, Travail d'équipe (GA, GD, SD, Prod)

LANGUES

- Français : Natif
- Anglais : TOEFL B1

HOBBIES

- **Jeu vidéo**
Multi Compétitif : LoL, Apex Legends, Fortnite
Course : F1, ACC, LMU, Forza Horizon
Survie : Minecraft, Satisfactory
- **Sport Automobile**
Series : F1, WEC, IMSA
Karting : Association étudiante



EXPÉRIENCES

Lead Game Programmer : On Life's Path 2025

Unreal Engine C++ | PC | Narratif | 3 mois | Equipe : 14

- **Lead** : Gestion des tâches de programmation et de git
- **Architecture** : Mise en place de l'architecture du projet
- **Systèmes** : Multijoueur Local, Sauvegarde de l'état du cube
- **Documentation** : Interface pour les mini jeux

Lead Game Programmer : DualFates 2025

Unreal Engine BP | PC | First Person | 1 mois | Equipe : 9

- **Lead** : Gestion des tâches de programmation et de Git
- **Gameplay** : Mouvement (Grappin, Wallrun, Dash), Changement de dimension (Texture, Collision)
- **Assets** : Changement des textures dynamiques en jeu
- **Optimisation** : Changement de dimensions

Game Programmer : Damned Devotion 2025

Unity C# | Mobile | Puzzle | 1 mois | Equipe : 9

- **Gameplay** : Gestion du plateau, State machine, Animation
- **Tool** : Intégration des level design

Gamejam x5 2024 - 2025

Umbrella Splash | Georges The Sheepkeeper | Royal Rush | Geomerty guys for real wars | Auction Airlines | Space Idle

- Mini-jeux multijoueur local, Puzzle, Tower defense, Incremental



FORMATIONS

Bachelor 3 Game Programming 2023 - Aujourd'hui

IIM Digital School

- Unreal Engine : C++ / Blueprint / Tools / TechArt
- Unity : C# / POO / Tools / Recurrence
- Autres : QA, Maths, Algorithmie, Git