

Ingénieur Informatique

Jame Floc’h Le Carour

Localisation – Montpellier, France
E-mail – jameflc.contact@gmail.com

LinkedIn – [linkedin.com/in/jameflc](https://www.linkedin.com/in/jameflc)
Site – jame.works



Ingénieur informatique avec **trois ans** d’expérience professionnelle dans l’industrie du jeu **vidéo AAA** et **sept ans** d’expérience en programmation. J’ai développé des nouvelles fonctionnalités dans plusieurs **moteurs de jeu propriétaires** multiplateformes. J’ai plusieurs expériences de productions utilisant **VR** utilisant **Unreal Engine** et **Unity Engine** dans lesquels j’ai pu prendre le rôle de **technical lead**. Je porte un grand intérêt dans l’**imagerie numérique**, la **VR** et l’**IHM**.

Compétences

Hard Skills	Soft Skills	
Langages – C++, C#, GLSL, HLSL, Python, TS/JS	Communication	Travail d’équipe
Moteurs – Unreal Engine, Unity, Godot, Propriétaires	Autonomie	Curiosité
Casques VR – HTC Vive Pro, Meta Quest 2/3, Pico 3	Capacité d’écoute	Adaptabilité
Logiciels – Blender, 3DS Max, Maya, Photoshop	Remise en question	Créativité

Je suis bilingue **Français** et **Anglais** et j’ai vécu trois mois en Irlande.

Expérience Professionnelle

Virtuos Games – Montpellier, France	Octobre 2022 – Septembre 2025
Game Software Engineer - Alternance	
- Développé des menus et d’outils de manipulation 3D avec Unreal Engine 5 dans le jeu Splitgate 2. Mise en place d’interfaces multiplateformes pour les manettes assurant les certifications sur consoles de jeu. - Développé un plugin de benchmark de performance pour Unreal Engine intégré dans Marvel 1943: Rise of Hydra et The Elder Scrolls Oblivion Remaster. Création du plugin, et des outils 3D et 2D. Gestion de la visualisation des données. Projet présenté à la GDC. - Développé une application QT interne de gestion d’Assets à l’échelle du groupe monde Virtuos en collaboration avec les équipes de R&D de Singapour. Création du système d’upload d’Assets. L’application a permis de réunir et globaliser plus de 150 tera de données - Mise en place d’allocateurs mémoire de Btree pour remplacer les RedBlackTree dans un moteur propriétaire en C++ pour un jeu AAA.	
Black Shamrock – Dublin, Irlande	Juin 2024 – Août 2024
Game Tooling Software Engineer - Stage	
- Création d’un système d’automatisation, de liaison de metadata, de configurations et d’Assets 3D pour un système de Level Design du jeu Judas dans Unreal Engine 4. Le système a permis de supprimer ces tâches manuelles. - Création d’un plugin de debug de génération procédural permettant une division du temps d’itération par 10.	
Laboratoire Lapsco – Clermont-Ferrand, France	Avril 2022 – Juin 2022
VR Lead Developer - Stage	
- Création d’un simulateur d’incendie en VR pour l’étude comportementale dans les milieux dangereux. - En charge du projet, j’ai réalisé la programmation VR, celle du gameplay, les interfaces et sous-systèmes ainsi que les méthodes de test.	
Coop'art – Le Puy-en-Velay, France	Octobre 2021 – Janvier 2022
Lead Developer - Stage	
- En charge de la création d’un système de projection holographique en temps réel sur Unity, programmation graphique et d’outils. - Ajout du support de motion capture en temps réel pour les combinaisons Xsens - Ajout du contrôle du logiciel via une interface physique externe via le protocole DMX.	

Formation

Diplôme d’Ingénieur Informatique et Multimédia en alternance à Virtuos	Septembre 2022 – Août 2025
Le Cnam Enjmin, Angoulême, France	
DUT Informatique spécialisé dans le Multimédia et la 3D	Septembre 2020 – Août 2022
IUT Clermont Auvergne, Le Puy-en-Velay, France	

Projets Personnels

- Godot Slides** : [Librairie](#) de création de présentation de type **PowerPoint** intégré dans le moteur **Godot** pour faire des présentations en **3D** interactive.
- Strike and Sorcery** : [Jeu de bowling](#) en réalité virtuelle réalisé dans **Unreal Engine 5** compatibles sur **Meta Quest 3** et **Pico 3**.
- GARI** : Fabrication et programmation d’un miroir connecté comportant un assistant **AI** fait avec **Azure Cloud**, **OpenAI**, **Godot Engine** et un **Raspberry PI**.
- Escalarmonie** : Création d’un escalier musical interactif pour le festival [Spawn!](#) fait avec **Unity Engine**, des **ESP32** et des capteurs **Lidar**.
- Dodgy Orb** : Recréation du [jeu de puzzle](#) Tricky Bille dans **Unity Engine** avec une interface diégétique **3D**.
- E428** : Jeu de plateforme 2D Pixel Art fait avec Unity Engine disponible sur [itch.io](#).
- Across the Maldirach** : [Jeu de plateau](#) collaboratif accessible aux mal voyants qui utilise des formes **3D** tactiles ainsi que des audios réactifs grâce à différents **capteurs magnétiques**.

Accomplissements

J’ai gagné trois prix au concours d’éloquence, les engagés en 2022 : prix de la publique, second prix du jury et prix d’humour.	J’ai fait sept ans de chant en académie de musique à l’ADMAS de Ste-Anne d’Auray. J’ai chanté en France, en Angleterre, en Suisse et en Suède. J’ai également été soliste pour plusieurs concerts.
---	--