



Emile LARGUIER

M2 student seeking internship

Mail

emilelarguier2@gmail.com

Téléphone

06 49 42 21 37

[LinkedIn](#)

[Itch.io](#)

[Portfolio](#)

Compétences

Game Design

UX/UI Design

Level Design

System Design

Programming
(Blueprint/Visual Scripting)

Economic Design

Langages

 Native

 B2

Intérêts

Jeux

Découvrir des endroits

Game Jam

L'escalade

Lire

Créer des jeux



QR Code Portfolio

En tant qu'étudiant en conception de jeux vidéo, je recherche un stage d'au moins deux mois à partir de juin 2026 afin de mettre en pratique mes compétences, que ce soit dans la conception de jeux, l'expérience utilisateur, la conception de niveaux ou la conception de systèmes.

Compétences



Unreal
Engine



Miro



Word



Trello



Figma



PPT



ClickUp



Excel



Photoshop



Unity



VS
Code



Jira



Blender



3DS
Max

Experiences and achievements

2025

- *Projet personnel (1 mois) - Exploration des systèmes multijoueurs dans Game Design et Blueprints (Unreal)*
- *Projet scolaire en collaboration avec Don't Nod (2 mois, équipe de 10 personnes) - Conception de niveaux dans Unreal Engine, en étroite collaboration avec des artistes techniques*
- *LISAA Game Jam (équipe de 6 personnes) - Travail de rigging et d'animation dans Unreal Engine*

2024

- *Projet de diplôme (équipe de 12 personnes) - Conception d'un FPS rapide dans Unreal Engine. Accent mis sur le rythme des combats et la conception des armes*
- *Projet personnel (1 mois) - Prototypage d'une expérience multijoueur locale, itérations de conception axées sur l'accessibilité et la fluidité*

2023

- *Équipe gagnante du LISAA Game Jam 2023*
- *3 projets scolaires à la LISAA - Rôles dans la conception et le prototypage du jeu, des niveaux et des systèmes*

2021 → 2023

- *Participation à 8 game jams (7 à la LISAA, 1 au lycée)*
- *DeepPlace - Jeu d'horreur (1 mois, équipe de 12 personnes)*
J'étais le concepteur principal du jeu et je me suis également occupé de la conception du jeu, des niveaux et des systèmes, mais aussi du GDD et de la présentation finale.

2017

- *Stage d'une semaine en informatique dans un hôpital.*

Formation

Mastère Game Design

2024-2026 : LISAA, Paris

J'ai étudié le Game Design, l'UX, l'UI, les systèmes, le design économique et Unreal Engine, j'apprends à créer des lumières et des matériaux.

Bachelor Game Design

2021 - 2024 : LISAA, Paris

J'ai étudié le Game Design, l'UX, l'UI, le Level Design et la programmation pour Unreal Engine, ainsi que le Visual Scripting pour Unity.

High School

J'ai obtenu mon diplôme de baccalauréat avec mention bien.