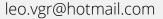
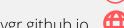


Léo VIGUIER

Programmeur gameplay / outils







leovgr.github.io

EXPÉRIENCES

1 an et demi

Goldorak - Le festin des loups

Endroad

Programmeur gameplay au sein d'une équipe de 25 personnes. Unity Engine.

ECS

HUD & UI

Collaboration avec différents corps de métier

- Systèmes gameplay
- Outils (Audio, LA, LD, etc)

4 mois

Overheat

CNAM - ENJMIN

Réalisation d'un jeu à l'eyetracker en équipe de 7, où je fus le seul programmeur. Unity Engine.

- Gestion des périphériques
- Intégration sonore (Wwise)
- UI & HUD

3C

Optimisation de la physique

COMPÉTENCES

Programmation







Kotlin

GLSL

Python

Logiciels

Unity

Git

Perforce

Visual studio

Unreal Engine

Langues

Français (natif)

Anglais (courant)

ÉTUDES

2020 - 2022 Master jeux et médias intéractifs numériques

Spécialité programmation (CNAM Enjmin, Angoulême)

2019 - 2020 Triple diplôme

L3 Informatique & DUETI (Limoges), Baccalauréat Jeux Vidéo (Canada)

2017 - 2019 DUT Informatique

Institut Universitaire de technologie (Limoges)

LOISIRS



Tennis



RPG



d'animation