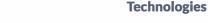
# **Leonard Allain-Launay**

## **Gameplay Programmer**

leonard@allain-launay.fr +33 6 85 21 11 47

https://LeonardA-L.github.io









Java, JavaScript Web full stack Angular, Node SQL, MongoDB git, Docker

Français Natif • Anglais Bilingue • Allemand Bon

### **Expériences professionnelles**



#### Gameplay Programmer à Wild Sheep Studio

Septembre 2017 - Présent

Programmation gameplay et 3C sur le jeu Wild.



#### Growth Engineer à CodinGame

Octobre 2016 - Juillet 2017

Implémentation de solution techniques pour améliorer la croissance de l'entreprise à San Francisco. Travail sur la stratégie de la startup. CodinGame est une plateforme de gaming en ligne pour développeurs proposant des jeux et concours de programmation.



#### Full Stack intern à CodinGame

Avril 2016 - Septembre 2016

Développement de jeu et feature sur la plateforme CodinGame, avec Pixi.js, Angular/HTML5/SASS pour le frontend, Java et Lua pour le



## Full Stack intern à SpeakPlus

Mai 2015 - Septembre 2015

Implémentation de features sur la plateforme SpeakPlus, avec la stack MEAN (MongoDB, Express, Angular, Node). Speakplus propose des cours de langue en visio-conférence.



#### Full Stack intern à CodinGame

Juin 2014 - Septembre 2014

Développement de jeu et feature sur la plateforme CodinGame, avec Pixi.js, Angular/HTML5/SASS pour le frontend, Java et Lua pour le backend.





## Mastère Spécialisé Jeux Vidéos et Transmédia, Gobelins -- Enjmin

Game Design, Level Design, Shaders, Monétisation, Game UI/UX



## Diplôme d'ingénieur (Master) en Informatique à l'INSA Lyon, France

Promotion 2016

Programmation, UI/UX, Programmation graphique (OpenGL), Architecture Matérielle, Réseaux, Base de Données, Gestion de projet, Algèbre, ...

#### **Projets**



## **Very Bad Greeks**

Unity, C# https://verybadgreeks.itch.io/verybad-greeks

Jeu coopératif multi-joueurs. Incarnez quatre dieux grecs projetés au milieu de la Grèce moderne, dans un jeu mixant beat them all et puzzle game.



#### Shrouded Woods

Unity, WebVR, WebGL https://leonarda-I.github.io/ShroudedWoods

Petit jeu en WebVR pour le Mozilla WebVR Experience Challenge (a remporté une mention honorable).



Angular, JavaScript. http://htck.github.io/bayeux/ Permet de créer votre propre version de la tapisserie de Bayeux, exportée en JPG ou GIF animé.