

## Technologies



Unity



C#



C++ Game Development

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 backend.



### **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.

## Education



### **Mastère Spécialisé Jeux Vidéo et Transmédia, Gobelins -- Enjmin**

Promotion 2018

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://verybadgreek.itch.io/very-bad-greeks>

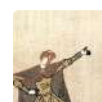
Jeu coopératif multi-joueurs. Incarnez quatre dieux grecs projetés au milieu de la Grèce moderne, dans un jeu mixant beat them all et puzzle game.



### **Shrouded Woods**

Unity, WebVR, WebGL <https://leonarda-l.github.io/ShroudedWoods>

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



### **HTCK**

Angular, JavaScript. <http://htck.github.io/bayeux/>

Permet de créer votre propre version de la tapisserie de Bayeux, exportée en JPG ou GIF animé.