

Leonard Allain-Launay

Gameplay Programmer

leonard@allain-launay.fr

+33 6 85 21 11 47

<https://LeonardA-L.github.io>

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.