

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 Leikir Studio

Mars 2019 - Présent

Programmation généraliste et gameplay sur Rogue Lords, jeu de combat tour par tour multi-plateformes, utilisant le moteur Unity et C#.



Gameplay Programmer à Wild Sheep Studio

Septembre 2017 - Janvier 2019

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 Vidéos 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 Perso



Hamsterstellar

Unity, C# <https://LeonardA-L.github.io/GGJ2020/>

Jeu de sandbox physique chaotique où vous devez construire un vaisseau spatiale à partir de pièces détachées absolument pas prévues pour. Participation à la Global Game Jam 2020. Jouable dans votre navigateur.



Tread Lightly

Unity, C# <https://vonrickroll.itch.io/tread-lightly>

Jeu d'intrigue où perdu.e dans l'obscurité d'un manoir étrange vous devrez retrouver toutes les pièces de votre propre histoire, munie d'une seule ampoule pour vous éclairer. Participation à la GMTK Jam 2019. Jouable dans votre navigateur.



Very Bad Greeks

Unity, C# <https://verybadgrieks.itch.io/very-bad-grieks>

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