



Leonard Allain-Launay

leonard@allain-launay.fr

+33 6 85 21 11 47

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

Ingénieur INSA Lyon, spécialité informatique, travaillant à San Francisco depuis un an, j'intègre le Mastère spécialisé Enjin-Gobelins en Septembre 2017. Je suis actuellement en recherche d'un contrat de professionnalisation dans un studio pour une alternance.

Technologies



Unity



C#



Web games, WebGL, Pixi.js

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

Français Natif • Anglais Bilingue • Allemand Bon

Expériences professionnelles



Growth Engineer à CodinGame

Octobre 2016 - Présent

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



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



Crapette

Angular, Node, Websockets. <http://LeonardA-L.github.io/crapette/>

Version web du jeu de carte traditionnel. Jouable à deux joueurs en ligne.



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.