



Contact

Email

laleuf_yann@outlook.com

Telephone

+33 6 75 40 03 43

Adresse

41 Avenue Gaston Boissier
78220 Viroflay, France

Portfolio

<https://mrplobi.wixsite.com/yannlaleuf>

Education

2016-2020

Diplôme d'ingénieur

Télécom SudParis

Voie d'approfondissement Jeux Vidéo et Interfaces Numériques

2014-2016

Classe préparatoire PC

Lycée Marcelin Berthelot

Expertise

- Unity/ C#
- Unreal Engine / C++
- Intégration UI
- Source Control (GIT / PLastic)
- Game Design
- Gestion de projet

Language

Français - Maternelle

Anglais - Avancé (TOEIC 990)

Japonais - Débutant

Yann Ialeuf

Développeur Unity

Après 4 années d'expérience dans un petit studio de développement de jeux qui m'ont permis d'enrichir mes connaissances en programmation et en game design. Je suis ouvert à toute opportunité pour continuer ma route dans le monde du développement applicatif.

Experience

○ Juillet 2019 - Juin 2023

Ninpo Game Studio | Bondy

Développeur Unity Full Stack

- **Before The Last Hour :**
Jeu Rogue-like mélangeant exploration et deck building. Sorti sur Steam.
 - Implémentation de l'interface utilisateur du jeu.
 - Design du système d'inventaire, de quêtes et d'exploration
 - Conseil en Game Design
 - Debug et optimisation
- **VRTUOZ :**
Plateforme Metaverse en Réalité Virtuelle basée sur la technologie Photon.
 - Implémentation des avatar VR et utilisation de OVRTK
 - Support multiplateforme (PC, Quest, Rift)
 - Intégration de Photon pour la communication entre utilisateurs
 - Intégration de sons spatialisés via l'intégration Wwise dans Unity
- **République - Cinétévé :**
Application multimédia avec lecture de vidéos multiples en parallèle
 - Debug de l'application avant publication sur les stores IOS/Android
 - Implémentation de l'interface utilisateurs
 - Création d'un système de download
- **Prototype de jeu d'exploration 2D :**
Vertical slice d'un jeu avant présentation à des éditeurs
 - Participation à la conception du jeu en game design et en UX
 - Implémentation des interfaces du jeu
 - Contrôle manette et clavier (Unity input system)
 - Utilisation de la Tile Map Unity pour créer un terrain 2D destructible

○ Février - Mai 2019

Tiaren I Väckelsång, Suède

Développeur Gameplay indépendant

Séjour de 3 mois dans un co-living de développeur de jeux vidéo plurinationaux. L'objectif du séjour était de poursuivre le développement de notre projet de fin d'étude tout en ouvrant nos horizons aux travaux d'autres créateurs indépendants.

Projets

○ Entrainement Unreal Engine

Suivi de MOOC sur Udemy axés sur le développement C++ sur Unreal engine 5

- Réalisation d'un RPG Open World simple
- Gestion d'animations et IA simple
- Exploration du Gameplay Ability System pour faire un RPG

○ Game jams

Participation à plusieurs Gamejams

- Prototypage rapide
- Game design du jeu
- Développement du gameplay
- Priorisation des tâches