




# LETOURNEAU Morigan

## PROGRAMMEUR

## GAMEPLAY

Recherche CDD/CDI à temps plein en tant que Programmeur Gameplay à partir de Septembre 2024

 morigan0letourneau@gmail.com

 06 08 88 92 13

 Île de France

 [Morigan LETOURNEAU](#)

 [Portfolio](#)

 [Outfoxeed](#)

 [Outfoxeed](#)

## FORMATIONS

**BACHELOR GAME PROGRAMMING**  
IIM | La Défense | 2020 - 2023

**Moteurs:** Unity - Unreal Engine 5

**Prog:** Gameplay - Moteur - Réseau

**Autres:** Soft Skills - Intro Game Design

**BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE**  
Lycée Montesquieu | Le Mans | 2020  
Informatique et Sciences du Numérique (ISN)

## INTÉRÊTS

### • Enseigner

J'aime partager mes connaissances à des personnes curieuses comme moi.

Lorsque j'étais vice-président de [Léo Indie Games](#), une association étudiante, j'organisais des cours sur Unity.

### • Expérimenter

Je réalise souvent des micro-projets afin de découvrir des outils.

Godot, VR, Blender, React js, Discord py, MotionCanva...

### • Jeux Vidéo

J'adore la compétition mais encore plus la coopération

Joueur de Smash Bros, Overcooked, Keep Talking And Nobody Explodes, Factorio....

## EXPÉRIENCES

Ubisoft Paris | Janvier 2023-Aujourd'hui | Projet professionnel  
**GAMEPLAY PROGRAMMER ASSISTANT**  
**Just Dance 24-25** | **Jeu de rythme** | **Unity** | **~100 personnes**

- Programmation systèmes et UI des playlists personnalisées
- Programmation systèmes et UI d'un compteur de calories
- Développement de sujets Quality of Life
- Stabilisation du jeu

2024 | 6 mois | Projet étudiant (en cours)  
**LEAD GAMEPLAY PROGRAMMER**  
**Dying Sun** | **Aventure/Atmosphérique** | **Unreal Engine**  
| **~12 personnes**



- Management des GameProgrammeurs: gestion de backlog, répartition des tâches, pair programming
- Gestion de la caméra (automatique ou contrôlable)
- Contrôles du joueur
- Système de boucles temporelles

2020-2022 | 18 mois | Projet personnel | Steam  
**MAIN GAMEPLAY/TOOL PROGRAMMER**  
**Kanpeki Demo** | **Survival Horror** | **Unity** | **~10 personnes**



- Programmation Gameplay
- AI (Ennemis avec PoolManager)
- Save System + UI
- Programmation outils (Outils d'implémentation, Custom Hierarchy Outliner, Fenêtre d'édition de données)

## COMPÉTENCES

Français: langue natale

Anglais: B2 (TOEFL)

### Primaires:

- **C#, C++**
- **Git, Perforce**
- **Unity, Unreal Engine 5**
- **Jira, Mantis**

### Secondaires:

- Microsoft Office
- Python
- Javascript
- HTML/CSS




# LETOURNEAU Morigan

## GAMEPLAY PROGRAMMER

Looking for a full time CDD/CDI starting from September 2024 as Gameplay Programmer

 morigan0letourneau@gmail.com

 06 08 88 92 13

 Île de France

 [Morigan LETOURNEAU](#)

 [Portfolio](#)

 [Outfoxeed](#)

 [Outfoxeed](#)

## EDUCATION

**GAME PROGRAMMING BACHELOR**  
IIM | La Défense | 2020 - 2023

**Moteurs:** Unity - Unreal Engine 5

**Prog:** Gameplay - Engine - Network

**Autres:** Soft Skills - Game Design introduction

**SCIENTIFICAL BACCALAUREATE**  
Lycée Montesquieu | Le Mans | 2020  
Digital Science and Numerical Science (ISN)

## HOBBIES

### • Teaching

I like to share my knowledge with curious people like me.

When I was vice-president of [Léo Indie Games](#), a student association, I was organizing classes on Unity.

### • Experiment

I often work on micro-projects to discover tools.

Godot, VR, Blender, React js, Discord py, MotionCanva...

### • Video Games

I love competition but even more cooperation

Player of Smash Bros, Overcooked, Keep Talking And Nobody Explodes, Factorio...

## EXPERIENCES

Ubisoft Paris | Janvier 2023-Today | Professional project  
**GAMEPLAY PROGRAMMER ASSISTANT**  
**Just Dance 24-25** | Rythm game | Unity | Team of ~100

- Systems and UI linked to the custom playlists
- Systems and UI linked to a calories counter
- Quality of Life subjects development
- Stabilization of the game

2024 | 6 months | Student project (in progress)  
**LEAD GAMEPLAY PROGRAMMER**



**Dying Sun** | Adventure/Atmospheric | Unreal Engine  
| Team of ~12

- GameProgrammers management: backlog handling, task repartition, pair programming
- Camera controls (automatic or player controlled)
- Player movements
- Time loop system

2020-2022 | 18 months | Personal project | Steam  
**MAIN GAMEPLAY/TOOL PROGRAMMER**  
**Kanpeki Demo** | Survival Horror | Unity | Team of ~10



- Gameplay Programming
- AI (Enemies with a PoolManager)
- Save System + UI
- Tools programming (Implémentation tools, Custom Hierarchy Outliner, Data Editor Window)

## SKILLS

French: native language

English: B2 (TOEFL)

### Primary:

- C#, C++
- Git, Perforce
- Unity, Unreal Engine 5
- Jira, Mantis

### Secondary:

- Microsoft Office
- Python
- Javascript
- HTML/CSS