



VICTOR COUTURIEUX

Recherche CDD/CDI :
Gameplay Programmer

COORDONNÉES :

06 06 93 40 95

victor.couturieux@gmail.com

Angoulême (Mobile en France)

PORTFOLIO :



victorcouturieux.github.io



victorcouturieux.itch.io



[Victor Couturieux](#)

COMPÉTENCES :

- Unreal - Unity - Godot
- C/C++ - C# - Java - Python
- OpenGL - GLSL
- Conception UI/UX Design
- Network API (Photon Unity Networking)
- GIT & Perforce
- Anglais (B2) Linguaskill

CENTRES D'INTÉRÊTS :

- Participation à des Game Jam
- Pratique instrumentale (percussions, musique traditionnel)
- Composition de musique électronique sur SoundCloud
- Pratique de l'aviron en club sportif
- Combat médiéval et reconstitution historique

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES :

Stagiaire Gameplay Programmeur

Bulwark Studios :

mars. 2024 - août. 2024 (6 mois)



- Travail au sein d'une studio de 20 personnes et d'une équipe de 6 programmeurs utilisant le moteur **Unity** pour la production du jeu **Warhammer 40000 : Mechanicus II**.

Missions :

- Mise en place de contenus gameplay (Compétences et Avantages des unités) en collaboration avec l'équipe Game Design.
- Organisation en autonomie de l'intégration de contenu graphique et fonctionnel en collaboration avec l'équipe Art/Anim/Rig.
- Création d'un outil intégrant des éléments narratifs dans la structure scénaristique du jeu, en tenant compte de la localisation linguistique du texte.

Programmeur de jeu (Projet de fin d'étude) : A Celts Ode

ENJMIN (Master JMIN) : oct. 2023 - fév. 2024 (4 mois)

- Jeu élaboré dans le cadre de mes études à l'ENJMIN en collaboration avec sept autres étudiants, dont certains sont anglophones.
- Missions : Conception d'un gameplay au tour par tour, mettant en œuvre des personnages sur une grille composée de cellules hexagonales, réalisé sur **Unreal Engine**.

Développeur bénévole sur le jeu : Souffle-court

CNAM paris : oct. - nov. 2021 (2 mois)

- Jeu in situ, reposant sur des dispositifs électroniques, qui s'adapte en temps réel aux émotions du joueur. Travail avec **Unity**, un contrôleur Arduino et des capteurs de données physiologiques.
- Missions : Organisation des systèmes déclencheurs d'événements pour la narration du jeu. Gestion des dispositifs électroniques, sonores et lumineux. Mise en place de l'acquisition de données provenant de capteurs physiologiques.

Etudiant ingénieur en alternance à Orléans

IMPACT : avr. 2018 - oct. 2021 (3 ans)

- Programmeur de logiciel dans le secteur de la Défense. Travail avec **Java** et **C++** dans une gestion Agile (Scrum) avec un Développement Piloté par les Tests.
- Missions : Création de modules logiciels dans un système d'information géographique numérique. Mise en place d'interfaces de communication interoperables avec du matériel militaire.

FORMATIONS :

CNAM ENJMIN : Master JMIN

Angoulême (2022 - 2024)

CNAM ENJMIN : Étude Ingénieur

Angoulême (2018 - 2021) en apprentissage

Université de Franche-Comté : Licence Informatique

Besançon (2017 - 2018)

IUT de Belfort-Montbéliard : DUT Informatique

Belfort (2015 - 2017)

RÉALISATIONS PERSONNELLES :

Through the Snow : Jeu Walking sim (Unreal Engine)

Gestion du caractère contrôlé avec intégration de neige interactive et implémentation de différents comportements de suivi de caméra pour le personnage.

Adelia Rush : Jeu Coopération multijoueur en réseau (Unity)

Organisation de l'architecture de communication réseau du jeu et gestion de la synchronisation des informations entre les joueurs en ligne.



Jérémy GUERY

Co-gérant

144 Route de Vars

16160 Gond-Pontouvre

06 89 49 85 17

jeremy@bulwarkstudios.com

A Gond-Pontouvre, le 24/06/2024

Objet : Lettre de recommandation de Victor COUTURIEUX

Madame/Monsieur,

Je suis heureux de vous recommander la candidature de Victor COUTURIEUX pour le poste de Gameplay Développeur.

Victor a travaillé pendant 6 mois au sein de l'équipe de développement en tant que Gameplay Développeur sur un projet en cours de production. Sa mission était d'intégrer diverses fonctionnalités Gameplay ainsi que des outils moteur afin de faciliter l'intégration de contenu par l'équipe de Game Design.

Victor a pu prendre en main de manière très rapide un projet déjà en développement depuis un an et demi et s'imprégner de l'architecture de code complexe par la même occasion. Ses propositions techniques ont pu faire avancer l'architecture du projet dans la bonne direction.

De plus, Victor a pu rejoindre une équipe de 20 personnes en s'intégrant au workflow sans difficulté et donc à être productif rapidement.

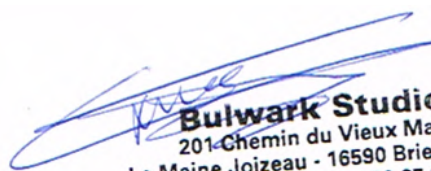
Cela a été un plaisir de pouvoir travailler à ses côtés, nous n'avons malheureusement pas pu lui proposer de contrat pour des raisons de production et de financement. C'est pourquoi, pour les raisons évoquées ci-dessus, je vous recommande vivement Victor qui vous sera certainement utile dans vos productions actuelles.

Je reste avec plaisir à votre disposition si vous souhaitez me contacter pour vous recommander Victor de vive voix.

Je vous prie d'agréer Madame/Monsieur mes sincères salutations.

Jérémy GUERY

Co-gérant



Bulwark Studios
201 Chemin du Vieux Maine
Le Maine Joizeau - 16590 Brie - France
Tél. : +33 (0)6 37 93 85 94
SARL au capital de 10 000 €
ANGOULÊME B 789 518 412
N° CEE FR 33 789 518 412