



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 Programmeur Gameplay

Bulwark Studios :

mars. 2024 - août. 2024 (6 mois)

- Travail au sein d'un 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.
- Collaboration avec l'équipe Art/Animation/Rigging pour organiser l'intégration du contenu graphique et des fonctionnalités d'interface utilisateur (UI).
- Création d'un outil intégrant des éléments narratifs dans la structure scénaristique du jeu, en tenant compte de la localisation linguistique du texte. En collaboration avec l'équipe Game Design.

Programmeur Gameplay - Projet de fin d'études

ENJMIN (A Celts Ode) : 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 de Serious Game

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

- Développement d'un Serious Game consacré à la recherche sur les émotions, mise au point d'un jeu adaptatif aux émotions du joueur avec Unity, Arduino et capteurs 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.

Ingénieur Logiciel Cartographique Junior

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 interopérables 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

