



# VICTOR COUTURIEUX

## Gameplay Programmer

### COORDONNÉES

06 06 93 40 95

victor.couturieux@gmail.com  
France

### PORTFOLIO



[victorcouturieux.github.io](https://victorcouturieux.github.io)



[victorcouturieux.itch.io](https://victorcouturieux.itch.io)



[Victor Couturier](#)

### COMPÉTENCES



Unreal -



Unity -



Godot

C/C++ - C# - Java - Python

OpenGL - GLSL

Network API: AWS / EOS / Photon

GIT & Perforce

Sensibilité UI/UX Design

Outils de gestion des tâches

Anglais (B2) Linguaskill

Français (Natif)

### CENTRES D'INTÉRÊTS

Game Jams

Batterie & Piano en orchestre

Musique Electronique (SoundCloud)

Pratique l'Aviron en club

Combat Médieval

Reconstitution Historique

## EXPÉRIENCE

### Gameplay Programmer (Ingénieur)

**RAZING Studios** - Projet de jeu non annoncé

**7 mois** (Fev. 2025 - Aujourd'hui) Emploi actuel

Travaille en tant qu'unique programmeur utilisant **Unreal Engine** et l'API réseau AWS dans un studio de 5 personnes. (Amiens)

### Gameplay Programmer

**Bulwark Studios** - [Warhammer 40000: Mechanicus II](#)

**6 mois** (mar. - aou. 2024)

Stage dans une équipe de 6 programmeurs utilisant **Unity** dans un studio de 20 personnes (Angoulême)

### Game Developer

**ENJMIN (Master JMIN)** - [A Celts Ode](#) (Projet de Master)

**4 mois** (oct. 2023 - fév. 2024)

- Développement d'un jeu au tour par tour, avec des personnages sur une grille composée de cellules hexagonales sur **Unreal Engine**.
- Élaboré en collaboration avec sept étudiants, dont certains sont anglophones.

### Game Developer

**CNAM Paris - Laboratoire Cédric** - Projet *Souffle-Court*

**2 mois** (oct. - nov. 2021)

Serious Game consacré à la recherche sur les émotions :

Jeu In-situ avec des appareils électroniques adaptant en temps réel les émotions du joueur.

**Tech:** Unity, Arduino et capteurs physiologiques.

### Junior Software Engineer

**IMPACT** - [SAS-Impact.fr](#)

**3 ans** (avr. 2018 - oct. 2021)

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.

## FORMATION

**CNAM ENJMIN : Master JMIN** - (2022-2024)

**CNAM ENJMIN : Diplôme d'ingénieur (apprentissage)** - (2018-2021)

**Université Franche-Comté : Licence Informatique** - (2017-2018)

**Université Belfort-Montbéliard : DUT Informatique** - (2015-2017)

## PROJETS PERSONNELS

[Through the Snow](#) - Walking sim (**Unreal Engine**)

Gestion du character controller avec intégration de neige interactive et implémentation de différents comportements de suivi de caméra.

[Adelia Rush](#) - Jeu Coopération multijoueur en réseau (**Unity**)

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