



# 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 Couturieux](#)

### COMPÉTENCES



Unreal -



Unity -



Godot

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

OpenGL - GLSL

Network API: Photon Unity

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 Médiéval

Reconstitution Historique

## EXPÉRIENCE

### 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**.
- Elaboré en collaboration avec 7 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.



**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

