



+1 514-703-7512
+33 (0)6 17 57 09 50



aymard.laurent@gmail.com



2621 rue Holt
H1Y 1N8, Montréal, Québec

COMPETENCES

C++, C#, Java
Unreal Engine, Unity3D, Visual Studio, Blender,
Android Studio
Connaissances en Game Design

LANGUES

Anglais : lu et parlé, certification TOEIC

Allemand : quelques notions

LOISIRS

- Jeux Vidéo
- Veille technologique (conférence GDC)
- Sports collectifs
- Football Gaélique en club
- Vainqueur du tournoi Européen en 2016

MES JEUX PREFERES

- Mega Man 2 (NES)
- God Of War (2018 sur PS4)
- Dishonored 1 & 2 (PC et PS4)
- Overwatch (PC)
- Ratchet and Clank (PS4 reboot)
- Metal Gear Solid 3 (PS2)

Laurent AYMARD

— GAMEPLAY PROGRAMMER —
ENGINEER

PROFIL

Animé par une passion des jeux depuis toujours, j'ai pour objectifs futurs de développer des jeux qui marqueront des générations de joueurs. Accordant une grande importance au travail d'équipe, je n'hésite pas à discuter et me rendre disponible pour tout le monde afin de prendre les décisions les plus pertinentes pour le développement. Je garde en permanence à l'esprit que l'expérience finale reviendra aux joueurs, et qu'à ce titre, la qualité doit être un impératif majeur.

EXPERIENCES

Fevrier 2019 - Aujourd'hui **Programmeur de jeux**
Behaviour Interactive, Montréal

J'ai intégré l'équipe en charge du portage de Dead By Daylight sur Mobile (Android et iOS). Mon travail a surtout été d'intégrer et d'adapter des systèmes des versions consoles au mobile, ainsi que des éléments d'interface utilisateur.

- Programmation du HUD avec le framework UMG d'Unreal
 - Intégration du système d'amis et partie entre amis, ainsi que de l'intégration des menus correspondants
 - Participation au design concernant le partage de code entre la version PC/Console et Mobile
 - Etude des performances CPU et réseaux (quantité de paquets envoyés et reçus)
- Programmation en C++ sur Unreal. Utilisation de FramePro pour le profiling CPU. Utilisation de TexturePacker pour l'optimisation d'éléments graphiques de l'UI.

Oct 2017 - Oct 2018 **Programmeur Gameplay**

Asobo Studio, Bordeaux

À la suite de mon stage, j'ai continué au développement du jeu "A Plague Tale : Innocence".

- Développement de composants directement utilisables par les level et game designers
- Intégration d'animations gameplay
- Prototypage de phases de boss
- Résolution de bugs

Fév 2017 - Juillet 2017 **Stagiaire Programmeur Gameplay**

Asobo Studio, Bordeaux

Intégré dans l'équipe de développement du jeu "A Plague Tale : Innocence", j'ai réalisé mon stage de fin d'étude en tant que Programmeur Gameplay. Ce stage a été ma première expérience dans l'industrie du jeu vidéo. En relation direct avec les designers, j'ai pu travailler sur certains aspects du jeu :

- Implémentation de menus et d'éléments de l'interface utilisateur
- Ajout de la gestion de l'inventaire et du craft
- Ajout de nouveaux mouvements au joueur

Développement en C++, sous le moteur interne du studio.

FORMATION

2016 **Newcastle University, Royaume-Uni**

Semestre d'échange en informatique

Apprentissage par projets, parmi eux :

- Réalisation d'un moteur physique 2D. Codé en C++, avec la librairie OpenGL
- Développement d'une application Android
- Développement d'un programme de chiffrement. Codé en Java à l'aide du framework JCA

2012 - 2017 **Institut national des Sciences appliquées de Rennes**

Cycle ingénieur (BAC+5) Informatique

Formation spécialisée en ingénierie du logiciel

Projets réalisés durant la formation :

- Simulation VR sous Unity3D.
- Développement d'un jeu de plateau. Codé en C#, utilisation de WPF pour l'interface
- Développement d'un site web, avec gestion d'utilisateur et d'édition de contenu

Investissement Associatif durant la formation :

- Responsable de l'équipe de Foot Gaélique. Organisation d'un voyage pour une participation à un tournoi interuniversitaire en Angleterre
- Réalisations de vidéos pour des événements de l'école