



MILAN IRIGOYEN

Ingénieur Logiciel | Programmeur de Jeux |
Spécialiste IA

✉ milan.irigoyen@gmail.com

📍 Montreal, Canada

🔗 <https://m-irigoyen.github.io/>

COMPÉTENCES

C# • C++ • GLSL

Python • GDScript

Git • Perforce • SVN

Unity • Godot4 • UE5

Scrum

PROJETS PERSONNELS

Roguelite Deckbuilder

Projet Unity d'un jeu de carte deckbuilder inspiré par Slay The Spire. Logique de gameplay intégralement unit-testée et data-driven.

BFME: Reforged

Contribution à un fan remake des jeux Bataille Pour La Terre Du Milieu. Un prototype de pathfinding pour des escouades dans un jeu de STR, avec diverses formations et des milliers d'unités en temps réel.

Course Génétique

Parti d'un concours d'IA sur Codingame, a évolué dans un remake complet du jeu en local. Mon bot est actuellement classé ~400 sur 200 000 participants.

Ludum Dare 55

Puzzle game dans le style de Keep Talking And Nobody Explodes, fais en moins de 48h par une équipe de trois développeurs.

Prototypes de jeux

Trop nombreux pour tous les lister ici, dont certains que j'espère toujours sortir commercialement un jour. Mais je serais ravi d'en discuter / les montrer dans un cadre privé.

EXPÉRIENCE

Programmeur de Jeux

2021-Présent
Montréal, Québec

Behaviour Interactive

Projet | Programmeur IA (UE5)

- Designé et implémenté un système de décision haut niveau et data driven pour les personnages IA.
- Créé des outils de visualisation pour les designers.
- Designé une solution de pathfinding 3D basée sur les flowfields.
- Implémenté les compétences de gameplay des ennemis.
- Mentorat des nouveaux arrivants dans l'équipe.

Dead By Daylight | Programmeur Systèmes (UE4)

- Responsable de la personnalisation des personnages.
- Refonte de l'architecture existante pour une solution maintenable au sur le long-terme.
- Introduction de validation de données et gestion d'erreur dans le client, empêchant des hacks par les joueurs.
- Transfert de cette validation sur le backend.
- Réparation de données dans les fichiers de sauvegarde des joueurs.

Ludia Inc

2019-2020
Montréal, Québec

Lovelink | Programmeur de Jeux (Unity)

- Écriture d'un post-mortem sur un précédent projet.
- Mené une équipe de 6 programmeurs pendant la production.
- Designé et implémenté une architecture server-authoritative pour un jeu mobile.
- Designé et implémenté un processus de contrôle de version Git.
- Implémenté des workflows CI/CD, incluant les test unitaires du client et du serveur.
- Implémentation de la feature principale sur le client et backend.

Allegorithmic

2016-2019
Clermont, France

Suite Substance | Ingénieur Logiciel (C++ / GLSL)
Responsable des Bakers

- Amélioré les performances sur les gros modèles 3D.
- Refonte de l'architecture pour supporter des fonctionnalités clés pour le VFX et l'industrie du cinéma, et la maintenabilité au long terme.
- Implémenté et déployé des tests automatisés d'algorithmes GLSL et de manipulation d'image.
- Coordonné l'intégration des outils dans différents logiciels avec différents cycles de production.

EDUCATION

Diplôme Ingénieur Logiciel

2016-2019
Belfort, France

Université de Technologie de Belfort-Monbéliard

Diplôme Universitaire de Technologie
Informatique

2016-2019
Belfort, France
Dundee, Scotland

Université Lyon 1
Abertay University