

MILAN IRIGOYEN

www.mirigoyen.com
milan.irigoyen@gmail.com
+1 514 224 3142

Ingénieur Logiciel / Programmeur de Jeu

PROFIL

Ingénieur Logiciel avec l'esprit d'équipe, formé aux méthodes agiles. Capable de designer et prendre en charge des workflows et composants centraux. Expérimenté à tous les niveaux de développement de fonctionnalités, de l'analyse et conception jusqu'à l'implémentation et la maintenance. Compétent en Intégration Continue / Déploiement Continu.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Programmeur de Jeu C# / Java

Ludia

2019 – présent Montréal, Québec

Développeur Liveops sur Story, un jeu mobil narratif orienté contenu sur Unity. Actuellement en production sur un projet non annoncé.

- Développement et optimisation de fonctionnalité en liveops
- Design d'architecture pour un jeu mobile avec serveur autoritaire
- Design de workflows pour contrôle de version et CI/CD
- Design et implémentation du gameplay principal sur client et serveur
- Dirigeant d'une petite équipe de développeurs pendant la production

Programmeur C++ / OpenGL

Algorithmic

2016 – 2019 Clermont-Ferrand, France



Développeur principal des bakers, composant chargé d'écrire des détails géométriques 3D dans des textures 2D

- Développement à tous les niveaux, du bas niveau à l'IHM
- A mesurablement amélioré les performances sur les gros modèles (> 10 millions de polygones)
- Coordination de l'intégration dans des logiciels aux cycles de développement différents
- Mise en place et déploiement de tests automatisés
- Refactoring de la base de code pour une meilleure évolutivité

Ingénieur de Recherche (stage)

Laboratoire Systèmes et Transports

2014 – 2015 (6 months) Belfort, France

Conception et prototypage d'un serious game sur mobile pour éduquer les étudiants à la consommation d'énergie

- Conception d'un City Builder depuis zéro
- Intégration de données réelles environnementales et sociétales

ÉDUCATION

Diplôme d'Ingénieur en Informatique

Université de Technologie de Belfort-Montébliard

2013 – 2016 Belfort, France

- Spécialisation en infographie et réalité virtuelle

DUT Informatique

Université Lyon 1

2011 – 2013 Lyon, France | Dundee, UK

- Semestre d'échange à **Abertay University**, menant à l'obtention d'un double diplôme **Bachelors of Computer Games Technology**

SKILLS

Programmation : C++, C#, Java, Python

Contrôle de version : Git, SVN

Programmation 3D : OpenGL, GLSL

Moteurs de jeu : Unity, UE4

Gestion de projet : Agile, Scrum

LANGAGES

Français : langue maternelle

Anglais : BULATS 99 points

Espagnol : notions

LOISIRS

Jouer et développer des jeux en tout genre

Prestidigitation en close up

Escalade

Musique : EWI, saxophone, guitare