



# LÉA POUTHIER

UI & Gameplay Programmer (Unity C#)

lea.pouthier@gmail.com

linkedin.com/in/elagmae - <https://github.com/elagmae> - <https://elagmae.itch.io>



## À PROPOS

Je suis une jeune développeuse spécialisée en Gameplay Programming et UI Programming sous Unity, avec des bases sur Unreal Engine 5. J'aime concevoir des systèmes de jeu, des interfaces réactives et des outils facilitant le développement. Je suis habituée au travail en équipe sur des projets étudiants et semi-professionnels.

## PROJETS & EXPÉRIENCES

### RACINE Game – Gameplay & UI Programmer

Juil 2025 – Présent

*Projet indépendant en cours de commercialisation*

- Gameplay & UI Programmer : Unity / C#
- Développement du système de bâtiments et de leurs comportements.
- Création d'interfaces responsive (layouts, comportements UI, feedbacks visuels).
- Implémentation des animations UI et du système de juice.
- Développement d'outils et systèmes facilitant l'intégration des contenus.

### STEREOLUX – Gameplay & UI Programmer

Sept 2025 – Nov 2025

*Mission professionnelle*

- Game Programmer : Unity / C#
- Conception du gameplay et du concept du jeu.
- Développement des effets visuels.
- Intégration audio via FMOD.
- Développement multi-plateforme et programmation globale du jeu.

### MAGICAL MUSIC ARENA – Gameplay & UI Programmer

Mars 2025 – Juin 2025

*Projet étudiant*

- Gameplay & UI Programmer : Unity / C#
- Développement du système de combat.
- Programmation complète de l'UI.
- Intégration des scènes, sprites et animations.
- Création d'un outil de Level Design.

## EDUCATION

### Bac+3 en Game Design spécialité Game Programming

Sept 2023 – Juin 2026

*e-arstup, école de la passion créative*

- Diplômée avec spécialité Game Programming
- Acquisition d'expérience en gestion & communication d'équipe

### Baccalauréat Général & Technologique

Sept 2020 – Juin 2023

*Lycée Nicolas Appert*

- Mention Bien
- Spécialités Maths, NSI, LLCE, option SI
- Tutorat de secondes en lien avec l'association AFEV

## COMPÉTENCES

- Unity
- C#
- UI Programming
- Gameplay Programming
- Git / Fork
- FMOD
- Blueprint
- Unreal Engine 5
- Travail d'équipe