

Thomas Kang

GAMEPLAY PROGRAMMER

Recherche un emploi ou stage à temps plein

CONTACT

✉ thomas.kang2002@gmail.com

🌐 [Mon Portfolio](#)

🌐 [Mon LinkedIn](#)

☎ +1 581-668-5802

🏠 Montréal

COMPÉTENCES

Langues de programmation

C++, C#

Moteurs de jeu

Unreal Engine, Unity, Personnalisé

Logiciels

Rider, Perforce, Jira, Collaborator, Visual Studio, Github, Wwise

Soft Skills

SCRUM, Méthode Agile, skills efficacités, Design Thinking, Intelligence Collective

Langues

Français, maternelle

Anglais, avancé (B2)

Chinois, notion

Coréen, notion

FORMATION

Double Maitrise Game Programming

IIM-UQAC

C++, Unreal Engine, C#, Unity, Python, Machine Learning,

Programmation : Gameplay, IA, Réseau, Moteur

Bachelor 3 en Game Programming

IIM

C++, Unreal Engine, C#, Unity, POO, Blueprint, Algorithmes, QA, Soft Skills,

Programmation : Gameplay, Gamefeel, Outils, Moteur

EXPÉRIENCES

Gameplay Programmer, Dead by Daylight

2025 - Stage - 4 mois - Multiplateforme - Unreal Engine

Jeu d'horreur multijoueur asymétrique. Un Tueur doit sacrifier quatre Survivants, tandis que ces derniers doivent échapper au Tueur en réparant des générateurs.

- A travaillé sur des events spécifiques (ex. Bone chill 2025)
- Développement et portage de fonctionnalités
- Résolution de bugs
- Programmation UI
- Programmation réseau
- Optimisation et review de code
- Collaboration milieu professionnelle (JIRA, Perforce, Teams...)

Gameplay Programmer, Le Code d'Athos

2024 - Projet étudiant - 6 mois - PC - Unity - 12 personnes

Jeu de combat 2D d'escrime. Plongez dans l'univers des Mousquetaires et maîtriser le fleuret dans des combats de précision.

- Machine à état des ennemies
- Pattern d'attaque des ennemies (pré-attaque, attaque, parade...)
- Intégration de son avec Wwise
- Mouvement du joueur en pas glissé

Gameplay Programmer, Spinbot Arena

2022 - Projet étudiant - 3 mois - PC - Unity - 13 personnes

Jeu de combat en arène jusqu'à 4 joueurs où vous expulsez vos adversaires dans des arènes changeantes. Tourner pour gagner!

- Interactions du joueur : collision contre un joueur, transformation en toupie, attaque
- Interactions de la toupie : collision contre un mur/joueur, rebond, courbe de déplacement pendant le spin
- Éléments du niveau : différents goals, système de mort et de réapparition, points et ranking, pattern de level design
- Intégration d'assets : SFX, VFX, Animator

Gameplay Programmer, Game Jams

Game Jams genre : Action, Adventure, Platformer, Interactive fiction...

Game jams et serious game variées durant ces dernières années, dont :

- The Last Shift
- Gold Touch
- Caïn
- La ménagerie imaginaire
- Please Don't Explode!

LOISIRS

Jeux vidéo

Tour par tour, RPG, Mobile

(Fate/Grand Order, Omori, Honkai Star Rail, Uma Musume)

Animes

Action, Fantasy

(Fate, Sword Art Online)

Thomas Kang

GAMEPLAY PROGRAMMER

Looking for a full-time job or internship

CONTACT

✉ thomas.kang2002@gmail.com

🌐 [My Portfolio](#)

🌐 [My LinkedIn](#)

☎ +1 581-668-5802

🏠 Montréal

SKILLS

Programming languages

C++, C#

Game Engine

Unreal Engine, Unity, Custom

Software

Rider, Perforce, Jira, Collaborator, Visual Studio, Github, Wwise

Soft Skills

SCRUM, Agile development, efficiency skills, Design Thinking, Collective Intelligence

Languages

French, native
English, intermediate (B2)
Mandarin, Basic
Korean, Basic

EDUCATION

Double Master 2 Game Programming

IIM-UQAC

C++, Unreal Engine, C#, Unity, Python, AI, Machine Learning, Gameplay, Network, Engine development

Bachelor 3 Game Programming

IIM

C++, Unreal Engine, C#, Unity, POO, Blueprint, AI, Algorithm, QA, Soft Skills, Gameplay, Gamefeel, Tools, Engine development

EXPERIENCES

Gameplay Programmer, Dead by Daylight

2025 - Internship - 4 months - Cross-platform - Unreal Engine

Online asymmetric multiplayer survival horror game. One Killer must sacrifice four other Survivors, while the Survivors must avoid the Killer and fix generators in order to escape.

- Worked on specific events (i.e. Bone Chill 2025)
- Feature development and porting
- Bug fixing
- UI programming
- Online/network programming
- Code Optimization
- Teamwork in professional environment (JIRA, Perforce, Teams...)

Gameplay Programmer, Le Code d'Athos

2024 - Student Project - 6 months - PC - Unity - 12 peoples

Fencing 2D fighting game. Dive into the world of the Musketeers to master the rapier in precision combat.

- Enemies state machine
- Enemies attack pattern (pre-attack, attack, parry...)
- Sounds integration with Wwise
- Player's movement with slide step

Gameplay Programmer, Spinbot Arena

2022 - Student Project - 3 months - Unity - 13 peoples

Arena fighting game up to 4 players where you kick out your opponents in shifting arenas. Spin to win !

- Player's interaction : collide against spinner, changing into spinner, attack
- Spinner's interaction : collide against wall/player, bounce, curving your movement during spinning
- Level's element : goals, death & respawn system, points & ranking, level design pattern
- Assets integration : SFX, VFX, Animator

Gameplay Programmer, Game Jams

Game Jams genre : Action, Adventure, Platformer, Interactive fiction...

Various game jams and serious game these last years :

- [The Last Shift](#)
- [Gold Touch](#)
- [Cain](#)
- [La ménagerie imaginaire](#)
- [Please Don't Explode!](#)

HOBBIES

Video Games

Turn by turn, RPG, Mobile

(Fate/Grand Order, Omori, Honkai Star Rail, Uma Musume)

Animes

Action, Fantasy

(Fate, Sword Art Online)