

Arnaud BEGUE



84 Rue des Maraîchers
75020 Paris



+33 6 66 85 25 68



arnaud.begue@gmail.com



Portfolio :
www.arnaudbeguedev.fr

Développeur jeux vidéo

Unreal Engine 4 / Unity / C# / C++



Profil

Développeur Unreal Engine 4 (Blueprints/C++) et Unity3D (C#) confirmé.

Diplômé d'EPITECH (2014) – Autonome, curieux et passionné

A la recherche d'un CDI dans le développement de jeux vidéo, qu'il s'agisse de gameplay, d'intégration, de création/amélioration d'un moteur/outils.

Compétences principales

Unreal Engine 4 (4.7 à 4.17) en Blueprints et C++

- Plus de 3 ans d'expérience
- Développement jeux vidéo : réalisation d'un jeu complet, distribué sur PC/PS4/XboxOne, ainsi que d'autres jeux plus petits (Game Jam, prestation B2B)

Unity3D en C#

- Plus de 4 ans d'expérience
- Développement jeux vidéo, serious games, advert games, outils d'architecture
- Maîtrise des contraintes liées au mobile (performance, optimisations ...)

Langages connus

C#

C++

Lua

Logiciels de gestion de version connus

Svn

Git

Mercurial

Moteurs utilisés

- **Unreal Engine 4**
(C++ & Blueprints)

- **Unity3D**

- XNA/Monogame

- PSM (SDK PS Vita Mobile)

- Havok Vision Engine (Project Anarchy)

- SFML

- Qt

- Game Maker

Connaissances générales

- Game Design

- Rendus graphiques :

- Shaders
- Effets post process

- Mathématiques 3D

- Lighting

- Modeling/UV

Mapping/Texturing/Skinning/
Animation

Expériences professionnelles

[Persistant Studios](#) - Juillet 2015 – Aujourd'hui

Développeur et intégrateur Unreal Engine 4/Unity 3D – Section jeux vidéo

[DayDreamer Studio](#) - Septembre 2013 – Mai 2015 / 1 ans et 9 mois

Développeur de jeux vidéo (Unity3D) et de logiciels d'architecture (Unity3D/Unreal Engine 4) / Logiciels de traitement d'images (Qt + OpenCV) – Publication de 3 jeux mobiles

[Persistant Studios](#) - Octobre 2011 – Août 2012 / 11 mois

Développeur et intégrateur Unity3D (advert games, serious games)

Langues

Français (langue maternelle) – Anglais (intermédiaire) – Coréen (débutant)