

Arnaud BEGUE



51 Rue Danton
94720 Kremlin-Bicêtre



+33 6 66 85 25 68



arnaud.begue@gmail.com



Portfolio : www.arnaudbeguedev.fr

Développeur jeux vidéo

Unity / C# / C++



Profil

Développeur Unity3D (en 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 créer ou améliorer un moteur ou des outils. Particulièrement intéressé par les techniques de rendus graphiques.

Compétences principales

Unity3D en C#

- Plus de 4 ans d'expérience
- Développement jeux vidéo, serious games, advert games, outils d'architecture
- Création de plugins C++ et d'outils éditeur
- Outils externes: NGUI, iTween, Google Play Game Services API, Facebook API...
- Maîtrise des contraintes liées au mobile (performance, optimisations ...)

Langages connus

C#

C++

Lua

Logiciels de gestion de version connus

Svn

Git

Mercurial

Moteurs utilisés

- Unity3D
- Unreal Engine 4
(C++ & Blueprints)
- 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 :
 - Vecteurs
 - Matrices
 - Quaternion

Expériences professionnelles

[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)