

# Arnaud BEGUE



13 Rue Sedaine  
75011 Paris



+33 6 66 85 25 68



[arnaud.begue@gmail.com](mailto:arnaud.begue@gmail.com)



Portfolio :  
[www.arnaudbeguedev.fr](http://www.arnaudbeguedev.fr)

## Programmeur jeux vidéo

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

### Profil

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

Intéressé par le domaine du graphisme 3D, permettant ainsi de communiquer facilement avec l'équipe de graphistes, d'appréhender des défis techniques et de réfléchir à l'optimisation pour la 3D temps réel.

Autonome, curieux, investi et rigoureux. Diplômé d'Epitech (promo 2014).

### Compétences principales

Unreal Engine 4 (depuis 4.7) en Blueprints et C++

- Plus de 6 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 8 ans d'expérience
- Développement jeux vidéo, serious games, advert games (mobile, AR, VR), outils d'architecture

#### Langages connus

C#

C++

#### Logiciels de gestion de version connus

Git

Svn

#### Moteurs utilisés

- **Unreal Engine 4**

(C++ & Blueprints)

- **Unity3D**

- XNA/Monogame, PSM, Havok Vision Engine (Project Anarchy), SFML, Qt, Game Maker

#### Connaissances générales

- Game Design

- Rendus graphiques (Shaders)

- Mathématiques 3D

- Lighting

- Modeling/UV

Mapping/Texturing/Skinning /Animation

### Expériences professionnelles

[Apperture](#) - Octobre 2019 - Aujourd'hui

Développeur prestation - applications 2D/3D temps réel PC/Mobile/AR/VR + outils + gestion de projets.

[Persistant Studios](#) - Juillet 2015 - Octobre 2019 / 4 ans

Développeur et intégrateur Unreal Engine 4/Unity 3D - Section jeux vidéo & prestation

[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)