





<p>Arnaud BEGUE</p> <p> 10 Bis Rue de Bourgeat 51380 Verzy</p> <p> +33 6 66 85 25 68</p> <p> arnaud.begue@gmail.com</p> <p> Portfolio : www.arnaudbeguedev.fr</p>	<p style="text-align: right;">Programmeur jeux vidéo</p> <p style="text-align: right;">Unity / C#</p> <p style="text-align: right;">Diplômé d'Epitech (promo 2009)</p>
---	--

Profil

Programmeur senior Unity3D.

Compétences principales tournant autour de l'architecture, du développement gameplay, d'outils éditeur ainsi que de bonnes bases en optimisation (profiling) et rendu (3D & shader).

Possède aussi une bonne vision générale sur tous les aspects de la production (graphiste, audio, physique etc.). Autonome, curieux, investi et rigoureux.

Compétences principales

Unity3D en C#

- Plus de 9 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

- **Unity3D**
- **Unreal Engine 4**
(C++ & Blueprints)
- 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
- Profiling CPU/GPU
- Tests unitaires
- Architecture

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)

Expériences professionnelles (liste non-exhaustive)

Boiling Bolt (2015-2018) [↗](#)

2D/3D Shoot'em Up Game	Unreal Engine 4	PC / PS4 / Xbox One
Développeur solo sur chaque aspect du jeu, de l'architecture jusqu'à toute la logique de jeu, intégration de Box2D en tant que moteur physique 2D, outils éditeur custom, publication, profiling/optimisation, localisation, menus/HUD/UI, prototypage, peaufinage et portage multi-plateformes.		
Les mécaniques principales sont en C++, tandis que les spécificités projets ont été réalisés en Blueprints.		

Rives d'Arcin (2017) [↗](#)

Montagnes russes en VR pour événement dans un centre commercial	Unreal Engine 4	PC VR
Développeur solo sur le gameplay : réalisé entièrement en Blueprints, déplacement non-linéaire en wagon, système de score, cadeaux bonus/malus, système d'armes, outils, tutoriel, level design, intégration d'assets (audio & graphiques) et fichier de configuration pour édition pendant l'événement.		

DysvrQuest / Parolia (2021-2023) [↗](#)

Speech training in VR	Unity	Oculus Quest 2
Développeur solo sur chaque aspect de l'application : architecture, formation & logique d'exercice, réseau avec le back office, foule animée, gestion de base de donnée de ressources (Sqlite), outils éditeur, documentation & tests unitaires, et bien plus !		

Vortex (2022) [↗](#)

FPS in VR	Unity	PC VR (Backpack)
Consultant pour un audit d'optimisation, grâce à Unity et RenderDoc. A permis de définir le goulot d'étranglement GPU, en réduisant le polycount & les draw calls, le chevauchement de lumières dynamiques et améliorer le setup des shadow cascades.		

Transfert de compétence : Profiling GPU & Optimisation with RenderDoc (2023) [↗](#)

Introduction aux pipelines de rendu (forward & deferred, sur URP et HDRP), aux outils de profiling et frame debugger d'Unity tools ainsi que RenderDoc en cas de goulot d'étranglement GPU.		
La présentation était liée à un tutoriel étape par étape directement dans Unity pour permettre aux collègues de pratiquer en « réel », en leur faisant chercher les problèmes dans les niveaux et trouver des solutions adaptées.		

Projets personnels

Engagement (2023) ↗	PokeLove (2021) ↗
Project HDRP pour Meta Quest 2 (PCVR) avec hand tracking, pour demander ma petite amie en fiançailles. Modélisation & lighting, flow de l'expérience et hand tracking.	Hack du premier Pokémon, demandé par un ami pour demander sa petite amie en fiançailles. A travaillé sur l'ajout et modification de dialogues, la réalisation de scripts, la modification des sprites, grâce à un ensemble d'outils spécialisés et un éditeur hexadécimal.

