



438-930-0907



baptiste.arnoulet@gmail.com



Montréal, Canada



<https://baptistearnoulet.github.io/>

FORMATION

09/2021 - 05/2022 Montréal, Canada	DESS 2e cycle en développement du jeu vidéo Université de Sherbrooke
09/2019 - 05/2021 Marseille, France	Licence/Master (Baccalauréat/Maîtrise) informatique – GIG (Géométrie et informatique graphique) Université de Aix-Marseille
09/2017 - 05/2019 Aix-en-Provence, France	DUT en informatique général Université de Aix-Marseille

EXPÉRIENCES

01/2023 – Aujourd'hui Montréal, Canada	Développement en indépendant d'un jeu puzzle/aventure en coopération via Steam sous Unreal Engine 5 c++ Lien Portfolio : https://baptistearnoulet.github.io/Luren.html
09/2022 – 12/2022 Montréal, Canada	Développement d'un prototype de jeu de gestion de chaîne de production style Factorio sous Unreal Engine 5 c++ Lien Portfolio : https://baptistearnoulet.github.io/ColorFarm.html
01/2022 – 05/2022 Montréal, Canada	Développement d'un jeu aventure multijoueur à la troisième personne utilisant Unreal Engine 4 c++ Lien de l'installateur : lkolia.zip Lien Portfolio : https://baptistearnoulet.github.io/lkolia.html
10/2021 – 12/2021 Montréal, Canada	Conception d'un moteur de jeux utilisant C++11, DirectX11 et PhysX et création d'un jeu 3D à partir de celui-ci Lien Portfolio : https://baptistearnoulet.github.io/PitBull.html
09/2021 – 12/2021 Montréal, Canada	Réalisation d'une IA de jeu vidéo – Path finding, State machine, Behavior tree, Collaboration
04/2019 – 07/2019 Aix-en-Provence, France	Stage – Développeur Web PHP, JavaScript, AJAX E3D-Environnement

COMPÉTENCES

Moteur de jeux **Unreal Engine** - Développement de prototypes et de jeux solo et multijoueur.

- Création et gestion des classes de base d'Unreal Engine.
- Gestion des inputs joueurs.
- Manipulation du concept 3C.
- Gestion du multijoueur.
- Utilisation des fonctions RPC et des variables répliquées.
- Gestion de différentes scènes et levels.
- Retargeting d'animation.
- Création d'éléments visuels et d'interfaces.
- Utilisation des DataTables.
- Utilisation des Delegates.
- Création et gestion d'IA ennemies via BlackBoard.
- Utilisation des outils de debug.
- Level Design, création de niveaux et de décors.
- Intégration de sons/musiques via le moteur et Wwise

Unity - Développement d'un jeu personnel en 2D

Infographie DirectX, OpenGL

Moteur physique PhysyX

IA appliquée Path finding, Behavior tree, State machine

Programmation orienté objet C++, Design pattern, Conception orienté objet

Autres langages Java, PHP, JavaScript, SQL, Python, C#

Autres Outils Blender, Wwise, Visual Studio

Gestion de projet Méthodes agiles, GitHub, ToDo List, Trello

Langues Français, Anglais

LOISIRS

Pratique courante d'activité sportive (Tennis, escrime, golf, sport nautique, sport d'hiver).
Musique, cuisine et voyage (Etats Uni, Thaïlande, Islande, Mexique...)