

 438-930-0907

 [baptiste.arnoulet@gmail.com](mailto: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 : [Ikolia.zip](#)

Lien Portfolio : <https://baptistearnoulet.github.io/Ikolia.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

<b>Moteur de jeux</b>	<b>Unreal Engine</b> - 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 DateTables. - Utilisation des Delegates. - Création et gestion d'IA ennemis via BlackBoard. - Utilisation des outils de debug. - Level Design, création de niveaux et de décors. - Intégration de sons/musiques via le moteur et Wwise
<b>Infographie</b>	DirectX, OpenGl
<b>Moteur physique</b>	PhysyX
<b>IA appliquée</b>	Path finding, Behavior tree, State machine
<b>Programmation orienté objet</b>	C++, Design pattern, Conception orienté objet
<b>Autres langages</b>	Java, PHP, JavaScript, SQL, Python, C#
<b>Autres Outils</b>	Blender, Wwise, Visual Studio
<b>Gestion de projet</b>	Méthodes agiles, GitHub, ToDo List, Trello
<b>Langues</b>	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...)