

SIMON LEPETIT



Contact :

45, rue du Faubourg du Courreau
34000 MONTPELLIER
06 58 26 44 83
Simon.Lepetit1@gmail.com

Portfolio :



www.lepetitportfolio.fr

Linkedin :



www.linkedin.com/in/simonlepetit

GitHub :



github.com/LepetitPortfolio

Cursus :

Formation Programmeur Gameplay
Objectif 3D, Montpellier | 2014 – 2016

BTS SIO Option SLAM
Lycée La Colinière, Nantes | 2012 – 2014

Bac STI Génie Électronique
Lycée Eugène Livet, Nantes | 2012

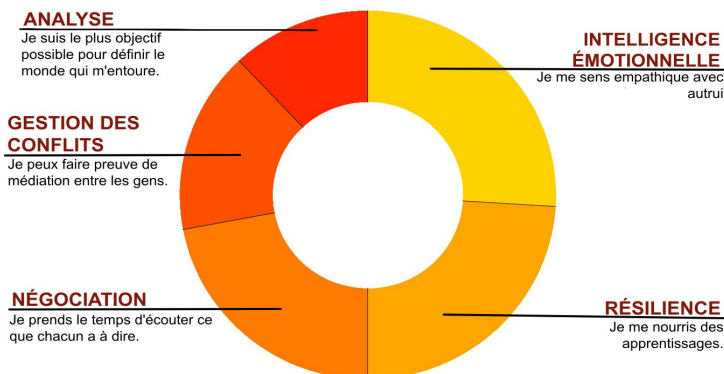
Loisirs :

- L'informatique
- Les sciences en général
- Les jeux vidéo
- Les Legos

Programmeur Gameplay

Programmeur chevronné, avec plusieurs années d'expérience, dans le développement de jeux, spécialisé dans les langages **C++**, **C#**, et possédant une expertise approfondie dans les moteurs de jeu **Unreal Engine** et **Unity 3D**. Fort d'une **passion** pour la création immersive, je suis prêt à apporter mon savoir-faire technique et ma **créativité** à votre équipe chez vous pour participer activement à l'élaboration de jeux novateurs et captivants

Mes soft skills pour réussir :



Je détecte facilement mes émotions et celles des autres. Cette connaissance introspective me permet d'orienter efficacement mes comportements et ma pratique au travail.

Expériences professionnelles :

Programmeur Gameplay - OSC Games

Durée :
01/2024 – 02/2025 (1 an et 1 mois)
Projet(s) :
Fortnite Mod : Breakout
Technologies :
UEFN, Visual Studio Code, Verse Code

- Développement d'un système de missions avec progression et récompenses.
- Implémentation d'un système d'accès aux zones de l'île en fonction des objectifs.
- Gestion complète de l'apparition, de la disparition et du comportement des IA.
- Création de processus pour la sauvegarde et la gestion des données des joueurs.

Programmeur Gameplay - NKX Studio

Durée :
01/2023 – 10/2023 (9 mois)
Projet(s) :
Prototypage d'un Jeu
Technologies :
Unity3D, Plastic SCM, Visual Studio, C#

- Développement des 3C en fonction du gameplay.
- Création et intégration d'une IA adaptée au game design.
- Implémentation de toutes les mécaniques de gameplay du prototype.
- Intégration d'éléments graphiques et de systèmes de feedback.
- Optimisation des performances.
- Développement d'une composante multijoueur liée au gameplay.

Programmeur Gameplay - Exalted Studio

Durée :
11/2020 – 10/2021 (1 an)
Projet(s) :
Big Helmet Heroes (BHH)
Technologies :
Unreal Engine 4.23, Plastic SCM, Visual Studio, C++, JavaScript

- Développement du gameplay côté client et serveur.
- Mise en place de la communication client/serveur.
- Builds et tests mobiles (Android/iOS).
- Création d'outils internes pour l'équipe.
- Optimisation des performances.
- Participation au déploiement mobile du projet.

Programmeur Full-Stack Junior - GameCoStudio

Durée :
11/2017 – 11/2018 (1 an)
Projet(s) :
Jown Wick Chronicles, The Mummy : Prodigium Strike, Raft, Projets internes
Technologies :
Unreal Engine 4.11 – 4.18, Git, Visual Studio, C++

- Conversion de projets pour VRWorks.
- Optimisation des FPS et profiling CPU pour atteindre les 90 FPS.
- Intégration de technologies externes.
- Gestion du score en multijoueur.
- Profiling réseau sur un projet en ligne.
- Installation, configuration et diagnostic du système Phasespace.

Compétences :

Langages :

- C++
- C#
- Java
- JavaScript
- PHP/SQL
- Python

Moteurs :

- Unity 3D
- Unreal Engine
- UEFN

Logiciels :

- Visual Studio
- Visual Studio Code
- JIRA
- Git
- Perforce
- Plastic SCM
- GitHub

Plateformes :

- Windows
- Linux
- Android
- Mac/iOS

Gameplay :

- 3C
- IA (FSM, Behavior Trees)
- Mécanique de Gameplay
- Scripting
- Mécanique de Gameplay pour du multi-joueur

Autres :

- Tools creation
- Debugging
- Build mobile
- VRWorks
- CPU Profiling
- Network Profiling
- Optimization (FPS, Memory)