

SIMON LEPETIT



Développeur de jeux expérimenté, spécialisé en C++, C# ainsi que sur les moteurs Unreal Engine et Unity 3D. Passionné par les expériences immersives, je mets mes compétences techniques et créatives au service de la création de jeux innovants et captivants.

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

Expériences professionnelles :

Programmeur Gameplay - OSC Games

Durée :
01/2024 – 02/2025 (1 an et 1 mois)

Projet(s) :
Fortnite Mod : Breakout

Description :
Conception de mécaniques de missions et progression, gestion des accès et IA, ainsi que sauvegarde et traitement des données joueurs.

- 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

Description :
Conception des 3C, intégration d'IA et mécaniques de jeu, optimisation des performances et mise en place de fonctionnalités réseau.

- 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)

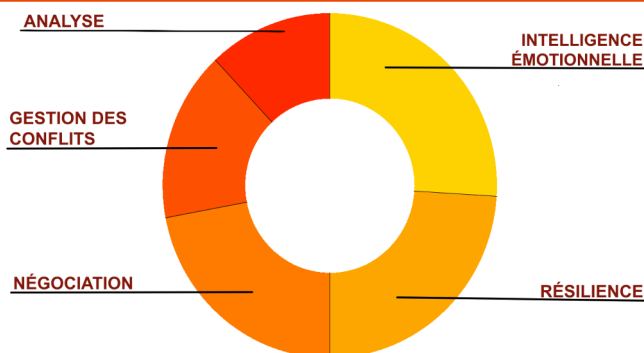
Projet(s) :
Big Helmet Heroes (BHH)

Description :
Développement client/serveur, optimisation des performances et déploiement Android/iOS, avec création d'outils internes pour l'équipe.

- 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.



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.

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

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)