

# SIMON LEPETIT



## Contact

45, rue du Faubourg du Courreau  
34000 MONTPELLIER  
06 58 26 44 83  
[Simon.Lepetit1@gmail.com](mailto:Simon.Lepetit1@gmail.com)

### Portfolio :



<https://www.lepetitportfolio.fr>

### Linkedin :



<http://www.linkedin.com/in/simonlepetit>

## Cursus

### 2014 – 2016

Objectif 3D - Montpellier  
Formation Programmeur Gameplay  
(C++, C#, IA, Pathfinding)

### 2012 – 2014

Lycée La Colinière - Nantes  
BTS SIO  
Option Développement  
(java, Python, PHP)

### 2012

Lycée Eugène Livet - Nantes  
Bac STI génie électronique

## 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.

## Expériences professionnelles

### OSC Games

**Poste :** Programmeur Gameplay  
**Durée :** Janvier 2024 à Février 2025 (1 an, 1 mois)  
**Projet :** Fortnite Mod : Breakout  
**Engine :** (UEFN)

#### Travaux :

- Création d'un système de mission à compléter pour acquérir des récompenses
- Création d'un système pour accéder à la partie de l'île pour compléter une mission
- Mise en place de moyens pour gérer l'apparition, disparition et comportement des IA
- Mise en place de processus pour gérer les sauvegardes de données des joueurs

### NKX Studio

**Poste :** Programmeur Gameplay  
**Durée :** Janvier 2023 à Octobre 2023 (9 mois)  
**Projet :** Prototypage d'un jeu  
**Engine :**

#### Travaux :

- Création des 3C en fonction du gameplay
- Création de l'IA
- Mise en place de toutes les composantes du projet en fonction et appliquées au gameplay
- Intégration des composants graphiques
- Optimiser des performances
- Développement d'une composante multijoueur appliquées au gameplay



### Exalted Studio

**Poste :** Programmeur Gameplay  
**Durée :** Novembre 2020 à Octobre 2021 (1 an)  
**Projet :** Big Helmet Heroes (BHH)  
**Engine :**

#### Travaux :

- Mise en place du gameplay côté client
- Mise en place du gameplay côté serveur
- Mise en place des communications client/serveur
- Build du projet sur Mobiles pour les tests
- Création d'outils adaptés pour le projet
- Optimiser des performances
- Ship du projet sur Mobiles



### GameCoStudio

**Poste :** Développeur Full-Stack Junior  
**Durée :** Novembre 2017 à Novembre 2018 (1 an)  
**Projet :** Jown Wick Chronicles  
The Mummy : Prodigium Strike  
Raft  
Projets internes  
**Engine :**

#### Travaux :

- Conversion de projets pour le VRWorks
- Optimisation pour gagner en FPS
- Profiling du CPU
- Gestion du score sur un jeu Multi
- Intégration de technologies externes
- Profiling du réseau sur un projet Multijoueur
- Installation et configuration de devices et de PC sur un système de tracking Phasespace
- Identification de problématique de tracking

## Compétences

### Langages Moteurs

C++  
C#  
Java  
JavaScript  
PHP/SQL

Unity 3D  
 Unreal Engine

### Logiciels

Visual Studio  
 JIRA  
 Git  
 Perforce  
 Plastic SCM

### Plateformes

Windows  
 Linux  
 Android  
 Mac/iOS

### Langues

Anglais – Technique