

Clément RONDEAU

Développeur Unity junior.
Recherche un poste de développeur gameplay.

informations

PARIS, France
+33 (0)6 33 82 33 95
rondeau.clement@gmail.com
www.rondeau-clement.fr
www.linkedin.com/in/clement-r

langues

Anglais : professionnel

centres d'intérêt

Développement

Conception et développement de jeux vidéo (Unity, Unreal).

Jeux vidéo

Rythme simulation, stratégie, roguelike.

Musique

Pratique de la guitare pendant 7 ans.

Sport

Pratique du Krav Maga pendant 3 ans.

projets personnels

Burn Bunny (in space)

Arcade/gestion, 2018

Bartender Things

Arcade coopération local, 2018

Castle Rush

Arcade multijoueur local, 2017

Smartland

Application mobile, 2017

Deadly Riff Reboot

Combat rythmique, 2017

Crazy toy city

Arcade multijoueur local, 2017

From robots with love

Arcade multijoueur local, 2017

Sana

Puzzle en réalité virtuelle, 2017

Deadly Riff

Combat rythmique, 2017

Pedalboard disorder

Puzzle, 2017

Welcome to Dalaca

Arcade, 2016

Chicken Run

Course sur un platformer, 2016

développement

Unity



C#

(Mono)



C++

(Qt, Boost, SFML)



Moteur audio Wwise



Python

(Django)



Réalité augmentée

(Vuforia)



conception et gestion de projet

Méthode agile (SCRUM)

UML

Merise

Ecriture de documentation

expériences

11/2018
03/2018

DigixArt, Montpellier 34

Stage de 6 mois et CDD de 2 mois et demi.

Mise à jour et amélioration sur le jeu mobile Lost In Harmony.

Mise en place des prérequis techniques (TRC) sur Xbox et PC.

Développement d'autres systèmes tel que les glyphes (images des touches différentes suivant la plateforme) et le menu d'options.

Développeur Unity

10/2016
11/2014

Lengow, Nantes 44

Développeur Python (Django)

Développement de connecteurs (API) à des places de marché.

Retraitement de données sous divers formats (csv, XML, ...).

Gestion de projets en relation avec des grandes entreprises (La Redoute, RueDuCommerce).

11/2014
11/2012

Inter Mutuelles Assistance, St-Herblain 44

Technicien Helpdesk

Analyse et résolution de problèmes matériels et logiciels.

Relation client pour plusieurs assurances (MAIF, MACIF).

projets scolaires

02/2018
10/2017

Atomic Lemon, beat them all

Equipe de 10 étudiants

Projet réalisé sur Unreal avec Wwise

Lemon est une jeune fille qui se bat pour la réhabilitation de sa favela

avec ses poings et son street-art. Elle est accompagnée sur les murs

par son fidèle compagnon qui prend la forme d'un graffiti de paresseux.

06/2017
03/2017

Axiome, expérience localisée

Equipe de 6 étudiants

Projet réalisé sur Unity avec Vuforia et Wwise

Le visiteur pénètre dans une pièce aménagée comme un salon

de grand-mère, il est muni du révélatoscope (application de réalité

augmentée) pour découvrir les secrets de cette famille.

formations

2018
2016

Master JMIN

Développement de jeux vidéo

CNAM ENJMIN, Angoulême

2016
2014

Titre RNCP niveau 2

Concepteur développeur web

IMIE, Rezé

2012
2010

BTS Informatique et Réseaux

Développement et réseaux pour l'industrie

Lycée Nicolas Appart, Nantes

2010
2008

BAC Génie Electronique

Conception et réalisation de circuits électroniques

Lycée Léonard de Vinci, Montaigu