

# Clément ESPEUTE

*Ingénieur en informatique dans le domaine du jeu vidéo*

Téléphone: +33 7 81 73 66 92

Bordeaux, France

Email: clement.espeute@gmail.com

Portfolio: clementespeute.com/portfolio

## EXPERIENCE

---

- **Shiro Games** France  
*Développeur Outils* 2022 - Aujourd'hui
  - **HIDE**: Maintenance et ajout de features et d'outils au framework et à l'IDE Hide qui sert de base à tous les jeux du studios, à l'aide du langage **Haxe**.
  - **Projet non annoncé**: Amélioration de l'éditeur de terrain et de niveaux du jeu, à l'aide du langage **Haxe**.
- **DONTNOD Entertainment** France  
*Développeur Gameplay/Outils* 2018 - 2022
  - **Jusant**: Création d'outils pour la construction des niveaux du jeu, ainsi que de divers systèmes de jeu, à l'aide d'**Unreal Engine 5** en **C++**.
  - **Tell Me Why (PC/XBox One)**: Création d'outils pour la création et le scripting d'interactions du jeu, création de mini jeux, de systèmes de cinématiques et un framework de création d'outil de débbug avancé. Code en **C++**, en utilisant le moteur **Unreal Engine 4**.
- **Magic Pockets** France  
*Développeur Gameplay (Stage)* 2017 (4 mois)
  - **Sports Party (Nintendo Switch)**: Programmation de la physique d'un mini jeu de jet ski, implémentions de certaines parties de l'interface utilisateur du jeu, création d'outils de débbug. Code en **C/C++**, sur un moteur interne.
- **Game Jams (6 jeux au total)**  
*Développeur Gameplay* 2018 - 2021
  - **Don't Heroes (GMTK 2020)**: Réalisé en 48 heures avec **Game Maker Studio 2**. Responsable du gameplay, des cinématiques, des effets spéciaux, animations et dialogues pour le jeu. Équipe de 4 personnes. Résultat : Mention honorable parmi les 20 meilleurs jeux de la jam.
  - **Ludum Dare 41 - 45**: Réalisation de 4 autres jeux en 48 ou 72 heures. Responsable du gameplay, de la musique et/ou de l'art. Projets réalisés en solo ou en équipe de 2 ou 3 personnes, à l'aide de **Game Maker Studio 2**.

## ÉDUCATION

---

- **INSA de Lyon** Lyon, France  
*Diplôme d'ingénieur en informatique* 2013 - 2018
  - **Matières principales**: C/C++, SQL, Traitement du signal, Architecture matérielle, Gestion de projet, Réseau, Interfaces et Expérience Utilisateur, Intelligence Artificielle.

## COMPÉTENCES

---

Langages	Français - Langue natale Anglais - Fluide
Programmation	C/C++, Zig, Haxe, Lua, Game Maker Language, HTML/CSS, L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X, C#.
Outils	Unreal Engine 5, Game Maker Studio 2, Unity, Godot, Git, FL Studio 20.

## HOBBIES

---

Développement de jeux vidéos/moteur de jeu 2D, Composition musicale, Piano.