

CLÉMENT HENNEBELLE

✉ CLEMENT.HENNEBELLE@HOTMAIL.FR ☎ +1 514-583-2767 📍 MONTRÉAL, QC

PROFIL

Après un parcours initial dans le domaine du numérique, j'ai choisi de me réorienter en suivant une formation musicale, qui m'a permis de développer des compétences créatives et techniques. Aujourd'hui, je souhaite relancer ma carrière dans le développement de jeux vidéo en approfondissant mes connaissances techniques. Fort de plusieurs années d'expérience dans des projets numériques et de jeux vidéo, j'ai acquis une solide maîtrise de moteurs tels que Unity et Unreal Engine. Actuellement en formation sur GLSL via Touch Designer, je développe également des compétences en programmation graphique. Mes diverses expériences, tant dans le numérique que dans d'autres secteurs, m'ont permis de m'adapter à des environnements et des équipes variés. Je privilégie la cohésion dans les projets et attache une grande importance à la qualité du travail accompli.

ÉDUCATION

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

Majeure Musiques numériques 2024

CONCORDIA UNIVERSITY

Bachelor's Computer Science 2019

Video games option

EXPÉRIENCE

YISST PUB PETITE PATRIE | LE MOLIÈRE | PAMIKA THAI

BARMAN | SERVEUR

MONTRÉAL, QC

DÉC. 2022 À EN COURS

- Emplois en service en parallèle de mes études en musique
- Service à la clientèle, écoute et réponse aux besoins immédiats des clients
- Gestion des priorités dans un environnement au rythme rapide, travail prompt et efficace

BEHAVIOUR INTERACTIVE

PROGRAMMEUR GAMEPLAY

MONTRÉAL, QC

JUIL. 2019 À JANV. 2020

- Expérience avec Unreal Engine 5 en C++
- Programmation de gameplay et AI pour un jeu en réseau (gestion de la réplication en ligne)
- Responsable de créer des modules de codes respectant l'architecture du projet, avec UML, évaluation du code par les pairs

PLAYMIND

PROGRAMMEUR GAMEPLAY & SYSTÈMES

MONTRÉAL, QC

AVR. 2018 À AOÛT 2021

- Expérience avec Unity 3D en C#
- Programmation et manutention de jeux "réels", avec des composantes physiques qui communiquent avec Unity
- Gestion des projets sur une équipe de programmation réduite, et discussion avec les clients autour des fonctionnalités

PROJETS

GITHUB

Compte GitHub rassemblant des projets Unity et Unreal Engine, ainsi que mon site portfolio.

<https://github.com/Havkiin>

COMPÉTENCES

LANGAGES: C++, C#, GLSL, HTML / CSS, TypeScript

LANGUES: Français, English

LOGICIELS: Unreal Engine 5, Unity, Touch Designer, Perforce, Git

VOLONTARIAT

GANG DE DEVS (GROUPE ASSOCIATIF POUR LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE DÉVELOPPEURS)

· ADMINISTRATEUR

MONTRÉAL, QC

SEPT. 2018 À AOÛT

2021

Organiser et animer des soirées mensuelles avec des étudiants et de jeunes professionnels. Les soirées donnaient l'opportunité aux nouveaux venus de rencontrer des vétérans de l'industrie et de leur poser des questions.