



CLÉMENT BOUNAIX

Gameplay Programmer en formation
à la recherche d'un stage du 30 mars au 19 juin 2026

19 ans

Permis B, véhiculé

Comprendre le fonctionnement des jeux vidéo m'a toujours intéressé. Comment le joueur se déplace-t-il ? Comment fonctionnent les IA ? C'est pour cette raison que je suis actuellement une formation dans ce domaine, tout en travaillant en parallèle sur de nombreux projets liés aux jeux vidéo.

Contacts

- 06 51 61 74 33
- clement.bounaix@gmail.com
- Saint-Paulien (43)
- clementbounaix.dev
- github.com/loazur
- loazur.itch.io

Langue

Anglais (B2)

Centres d'intérêt

EXPLORATION URBAINE & RANDONNÉE

Curieux de découvrir des endroits abandonnés entre amis.

ADEpte DE JEUX VIDÉO

Compétiteur et aussi joueur de jeux solo d'exploration.

LITTÉRATURE JAPONAISE

Aime surtout les univers bien construits ou traitant de concepts originaux, comme par exemple le voyage dans le temps.

PROJETS

Programmation d'un jeu Unity - « LIBET » (oct. 2025 - mars. 2026)

IUT Le Puy-en-Velay

Jeu à la première personne, incarnez 'Libet' un vieil homme atteint d'Alzheimer, succombant peu à peu à sa maladie.

Utilisation d'Unity/C#, Gestion du projet avec Trello et Github, Répartition des tâches

Programmation d'un jeu Unreal Engine - « Project Mycoria » (janv. - juin. 2025)

IUT Le Puy-en-Velay

Conception d'un jeu narratif se déroulant dans le parc naturel du Livradois-Forez en Haute-Loire, commandé par l'Université elle-même
Gestion de version sur Github, Programmation en Blueprint, Optimisation d'objets 3D, Création de niveaux

Programmation et maintien d'un serveur Minecraft (juill - août 2021)

Projet en équipe hors du cadre académique

Développement et gestion d'un serveur multijoueur axé « Minijeux ». Et organisation d'un événement en jeu avec argent à gagner.

Travail d'équipe, Gestion d'évènements en jeu, Programmation en Java

Conception d'un jeu 2D - « IPlat » (oct. 2021)

Projet en autodidacte

Création d'un court jeu de plateforme en 1 semaine

Utilisation du framework Love2D et du Lua, Gestion d'assets, Création de maps avec Tiled

COMPÉTENCES

Compétences en programmation de jeux vidéo

- Moteurs: Unreal Engine, Unity, Godot, GameMaker
- Optimisations, Correction de bugs, Intégration d'assets
- Gestion de version: Github et Gitlab
- Gestion de projet: Méthode SCRUM avec Jira et Trello
- Playtests et équilibrage du gameplay

Qualités humaines

- Capacité à comprendre et traduire une intention de design en implémentation technique
- Adaptabilité aux changements techniques, ouverture aux nouveaux outils tel que l'IA générative.
- Sens de la priorisation des tâches, respect des délais

FORMATION

BUT Informatique Graphique

Programmation en C++, Base de données, Gestion de projets, Moteurs Unreal Engine et Unity

Université Clermont Auvergne - 2024 à 2027

Baccalauréat général - Spécialités NSI, Anglais, Arts

Lycée Simone Weil - 2021 à 2024

Mention Assez Bien