



# 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)



github.com/loazur



loazur.itch.io

## Langue

Anglais (B1)

## 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 - juin. 2026)

IUT Le Puy-en-Velay

Jeu à la première personne, incarnez 'Libet' un vieil homme atteint d'Alzheimer, vivant sa vie tandis qu'il perd progressivement la raison.  
*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, commander 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