



# Clément Pagnier

Gameplay Programmer

📍 35 Rue des Cinq Voies - 59200 Tourcoing

✉️ clempagnier@yahoo.fr

☎️ +33 (0)6.09.18.22.40

📅 22 ans

🚗 Permis B

Mon portfolio : <https://www.clempagnier.com/>

## PROFIL

Je suis étudiant en Game Programming en 2ème année de Master mais avant tout un développeur de jeux curieux et passionné. En commençant la programmation seul il y a 8 ans, j'ai découvert une nouvelle passion que je ne cesse de faire grandir.

## COMPÉTENCES



- Prototypage
- Unity / Unreal Engine 5
- C# / C++
- Programmation / Design des 3C
- Architecture et organisation du code
- Git / Perforce

Travail d'équipe

Sociabilité

Ouverture d'esprit

Compréhension de la production

Proactivité

## INTÉRÊTS

- Jeux vidéo : [Rocket League](#), [PAYDAY 2](#), [Dofus](#)
- Production de musique : [Musique électronique](#), [techno](#)
- Associatif : [Fondateur et Président d'une association de techno](#)
- Sport : [Natation](#), [jogging](#), [tennis](#)

## LANGUES

Français Langue Maternelle

Anglais Courant

## FORMATION

2022-2024

Valenciennes, France

**Master 2 Game Programming** | Classe actuelle  
Rubika Supinfogame Valenciennes

2019-2022

Valenciennes, France

**Game Design Bachelor**

Rubika Supinfogame Valenciennes

## EXPÉRIENCES

### BRETAGNE PRODUCTION INTERNATIONAL (BPI STUDIO)

Programmeur Gameplay - Stagiaire

Juil. 2023 - Août 2023

À distance

- Prototypage sous Unreal 5 pour un jeu sur borne d'arcade
- Mise en place du workflow et supervision de l'intégration art
- Design et programmation des mécaniques de jeu

### VEX SOLUTIONS

Programmeur Gameplay - Stagiaire

Juil. 2022

Louvain-La-Neuve, Belgique

- Prototypage de mécaniques de jeu en VR
- Intégration finale d'UI pour 3 jeux différents

### ASSOCIATION "LA PYRAMIDE"

Président

Depuis Jan. 2022

Valenciennes, France

- Organisation d'événements entre 60 et 500 personnes
- Gestion des membres et des bénévoles de l'association

### FISHING CACTUS

Stage d'observation – 1 semaine

Juin. 2017

Mons, Belgique

- Confirmation de mon orientation dans le jeu vidéo