

William-Arno Clément

(phone) + +33 6 52 09 63 59
(email) william@griffure.com
(linkedin) william-arno clement

Vitry-sur-Seine, France
www.griffure.com

Professional Experiences

Director, Student Entrepreneur, CTO (October 2023 - present) Griffure

Director, screenwriter, storyboard artist, character animator, and composer for the film *UNAI: Tales from Beyond the Stars*
Engineer, producer, and distributor of the immersive adventure *UNAI: Red Piranha, 3D Engine Programming in C++ & Open GL*

Animation Studio & transmedia storytelling, *UNAI 11* on YouTube and at film festivals, Dev Pipeline for animation

Apprentice Engineer in Computer Science and Multimedia (September 2022 - February 2023) Andarta Pictures

Developer of the 2D Animation Pipeline specializing in Blender, responsible for developing Python and BPY extensions for Blender. Animation Studio TP Pipeline

Engineer specializing in Computer Science and Multimedia (September 2021 - August 2022) La Méduse Violette

Developer of augmented reality applications and immersive experiences using Unity and C#. Game design documentation accompanied by storyboards. Production and animation of 3D videos with Blender. Video editing, team supervision, and e-commerce website development. Immersive storytelling.

Apprentice Software Developer and IT Support Specialist (September 2020 - August 2021) Vitry-sur-Seine, France

IT Support, Help Desk, Systems and Network Administration, IT Park Maintenance and Technology Watch, PowerShell, Web Development with PHP and MySQL, Asset Management Supervision using Spiceworks

IT Support Specialist (August 2020) Vitry-sur-Seine, France

Fixed-term contract, IT Support

Education

EUR ArTeC / University Paris 8 / University of Paris Nanterre (September 2023 - September 2025)

Preparing for the research-creation project Master ArTeC - Animated Films / Scriptwriting, storytelling for animation at *ENS La Cambre* (Brussels) / Design & Arts at *ENSAD Arts-Déco*

UDS University of Sherbrooke (Quebec) (August 2024 - December 2024)

Bachelor's degree in International Mobility in Computer Science, Video Games, and Multimedia, 3D Math courses in C++ OpenGL

UDS University of Sherbrooke (Quebec) (August 2024 - December 2024)

Bachelor's degree in International Mobility in Computer Science, Video Games, and Multimedia, 3D Math courses in C++ OpenGL

CNAM Nouvelle-Aquitaine/ ENJMIN (September 2021 - February 2023)

Preparing for the Multimedia Engineering degree with a focus on 3D Video Game CS, Physics & Math

UPEC - University of Fontainebleau (September 2018 - August 2021)

DUT in Computer Science - JAVA, C, PHP, NodeJS, Git, Unix, Sysadmin, Software Development

Skills & Languages

Artificial Intelligence (machine learning with Python)
Computer Vision (Open CV), Entertainment industries
3D for animation, Math for digital entertainment
Immersive Technologies
Programming (Java, C#, C++/OpenGL, Python)
Communication and Empathy
Knowledge Exchange
Collaboration on Technological and Creative Projects
Perseverance
French (native)
English (bilingual)
Spanish (fluent)

Software

PHP, Brackets, Notepad ++
Unity, Blender, BPY
Java, Eclipse
C++, OpenGL, Visual Studio
Blender 3D & BPY
Final Cut Pro
Unreal Engine
NodeJs, Python, Lua
Web (HTML, CSS, JS), PHP
Unix, bash, SQL, Oracle, MySQL
Pipeline Development
iOS Dev (swift, jeux iPhone)

William-Arno Clément

(tél) + +33 6 52 09 63 59
(mail) william@griffure.com
(linkedin) [william-arno clement](#)

Vitry-sur-Seine, France
www.griffure.com

Expériences professionnelles

Réalisateur, Étudiant Entrepreneur, CTO (Octobre 2023 - présent) Griffure

Réalisateur, scénariste, storyboarder, animateur de personnages et compositeur du film

UNAI: Contes d'Au-Delà des Étoiles

ingénieur, producteur et distributeur de l'aventure immersive *UNAI: Red Piranha*, Programmation Moteur 3D C++ & Open GL
Studio d'Animation & narration transmédia, *UNAI 11* sur Youtube et dans les festivals de films, Dev Pipeline pour l'animation

Ingénieur Apprenti en Informatique et Multimédia (Septembre 2022 - Février 2023) Andarta Pictures

Développeur du Pipeline d'Animation 2D spécialisé dans Blender, responsable du développement d'extensions Python et BPY pour Blender. Animation Studio TP Pipeline

Ingénieur spécialisé en Informatique et Multimédia (Septembre 2021 - Août 2022) La Méduse Violette

Développeur d'applications de réalité augmentée et d'expériences immersives utilisant Unity et C#.

Rédaction de documents de conception de jeux accompagnés de storyboards.

Production et animation de vidéos 3D avec Blender. Montage vidéo, supervision d'équipe et développement de sites e-commerce. Narration immersive.

Apprenti Développeur Logiciel et Spécialiste Support IT (Septembre 2020 - Août 2021) Vitry-sur-Seine, France

Support Informatique, Support Hotline, Administration Systèmes et Réseaux, Maintenance de Parc et Veille Technologique, PowerShell, Développement Web avec PHP et MySQL, Supervision de Gestion des Actifs Informatiques sur Spiceworks

Spécialiste Support IT (Août 2020) Vitry-sur-Seine, France

Contrat à durée déterminée, Support Informatique

Éducation

EUR ArTeC / Université Paris 8 / Université de Paris Nanterre (Septembre 2023 - Septembre 2025)

Préparation pour le projet de recherche-crédation Master ArTeC - Films d'animation / Écriture de scénarios, narration pour l'animation à *ENS La Cambre* (Bruxelles) / Design & Arts à *ENSAD Arts-Déco*

UDS Université de Sherbrooke (Québec) (Août 2024 - Décembre 2024)

Baccalauréat en Mobilité Internationale en Informatique, Jeux Vidéo, et Multimédia, cours de Maths 3D C++ OpenGL

UDS Université de Sherbrooke (Québec) (Août 2024 - Décembre 2024)

Baccalauréat en Mobilité Internationale en Informatique, Jeux Vidéo, et Multimédia, cours de Maths 3D C++ OpenGL

CNAM Nouvelle-Aquitaine/ ENJMIN (Septembre 2021 - Février 2023)

Préparation pour le diplôme d'Ingénierie Multimédia en alternance CS Jeux Vidéo 3D, Physiques & Maths

UPEC - Université de Fontainebleau (Septembre 2018 - Août 2021)

DUT Informatique - DUT Informatique JAVA, C, PHP, NodeJS, Git, Unix, Sysadmin, Développement logiciels

Compétences & langues

Intelligence artificielle (machine learning avec Python)
Computer Vision (Open CV), Industries Culturelles & Créatives
3D pour l'animation, Maths pour le divertissement numérique
Technologies Immersive, Productions artistiques
Programmation (Java, C#, C++/OpenGL, Python)
Communication et Bienveillance
Échange de Connaissances
Collaboration sur des Projets Technologiques et Créatifs
Persévérance
Français (natif)
Anglais (bilingue)
Espagnol (courant)

Logiciels

PHP, Brackets, Notepad ++
Unity, Blender, BPY
Java, Eclipse
C++, OpenGL, Visual Studio
Blender 3D & BPY
Final Cut Pro
Unreal Engine
NodeJS, Python, Lua
Web (HTML, CSS, JS), PHP
Unix, bash, SQL, Oracle, MySQL
Pipeline Development
iOS Dev (swift, jeux iPhone)