



MINH-QUÂN BUI

RECHERCHE DE STAGE DE FIN
D'ÉTUDE D'UNE DURÉE DE SIX MOIS

À MON SUJET

Étudiant en préparation d'un diplôme d'ingénieur majeure Imagerie et Réalité virtuelle à EFREI, je poursuis actuellement une double diplomation à l'UQAC en Maîtrise en informatique (concentration jeu vidéo) jusqu'en juillet 2023.

Je suis à la recherche d'un stage de fin d'études d'une durée de six mois et d'une première expérience professionnelle pertinente dans les domaines du développement de jeu vidéo, du développement 3D ou de la réalité virtuelle, à partir de septembre 2023, de préférence en région parisienne.

FORMATIONS

- UQAC**
2022-présent
Maîtrise en informatique
(jeux vidéo)
- EFREI**
2020-présent
Diplôme d'ingénieur en informatique
Majeure Imagerie & Réalité Virtuelle
- IUT de Paris**
2018 - 2020
DUT en informatique
- Lycée Marie Curie**
2017
Baccalauréat générale scientifique
Mention Bien - Moyenne : 15,8

COORDONNÉES

+33 7 87 61 30 87
contact.buiminhquan@gmail.com
github.com/emkyu404
linkedin.com/in/minh-quân-bui/
emkyu.itch.io

EXPÉRIENCES

- B&L Development - Paris - Stage en développement WEB Fullstack (5 mois)**
novembre 2021 - mars 2022
 - Conception et développement fullstack de la plateforme web Educ'Esport.
 - Angular, Node, Prisma, GraphQL, Typescript

- GS Dance Studio - Saigon - Stage en développement WEB Front-end (2 mois)**
avril 2020 - juin 2020
 - Développement frontend du site web vitrine de GS Dance Studio.
 - Stage effectué exclusivement en télétravail et en anglais.
 - WordPress, HTML, CSS, Javascript

PROJETS ACADÉMIQUES

- Alka - FPS multijoueur coopératif (Unreal Engine)**
septembre 2022 - avril 2023
 - Gameplay Programmer
 - Intégration de nouvelles armes dans un jeu de coopération FPS en réseau
 - Unreal Engine 4.26, C++
- Exquisitis - Prototype d'un jeu de plateforme en 2D Pixel art (Unity)**
septembre 2022 - décembre 2022
 - Game Designer & gameplay programmer
 - Conception et développement d'un jeu de plateforme en 2D sur le thème "Time loop"
 - Unity, C#

- Piéton Académie - Prototype d'un jeu sérieux sur la sécurité piétonne (Unity)**
avril 2022 - juillet 2022
 - Scrum Master, Game designer & Lead gameplay programmer
 - Conception et développement d'un prototype de jeu sérieux sur la sécurité piétonne à destination des enfants pour les compagnies d'assurances
 - Unity, C#

- Statour VR - Galerie d'art en réalité virtuelle (Unity)**
mai 2022
 - Projet individuel
 - Réalisation d'une application VR de visite de galerie de statue dans le cadre d'un projet académique
 - Unity, OpenXR, C#

- UMSI - Jeu de Tower Defense 2D (Unity)**
décembre 2019 - mars 2020
 - Game designer & Lead gameplay programmer
 - Conception et développement d'un jeu de tower defense en vue isométrique 2D
 - Unity, C#

VIE ASSOCIATIVE

- 4esport**
septembre 2020 - présent
 - Graphiste et production de contenu audiovisuel
 - Membre du conseil d'administration de l'association entre 2021 et 2022
- Astro Pulsar**
octobre 2019 - mars 2020
 - Coach & Manager de l'équipe esport étudiante Astro Pulsar, inscrite dans la ligue étudiante de League of Legends : La Grosse Ligue

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langage de programmation - C# C++ Javascript Typescript Python Java
Développement avec un moteur de jeu - Unity, Unreal Engine
Notions en Machine Learning
Conception & Modélisation - UML, Merise
Gestion de projet - Méthodologie Agile, Scrum
Utilisation des outils de versioning - Git, Perforce

COMPÉTENCES LINGUISTIQUES

Anglais - C1 (TOEIC : 975)
Français - Natif

CENTRES D'INTERÊTS & LOISIRS

- Jeux vidéo
- Game jams
- Esport
- Création de contenu
- Streaming
- Animation
- Musicien (Piano)
- Musculation & Fitness
- Graphisme (Photoshop)