

MINH-QUÂN BUI

IT ENGINEERING STUDENT

LOOKING FOR A
SIX-MONTHS INTERNSHIP
IN GAME DEVELOPMENT
STARTING IN SEPTEMBER 2023

ABOUT ME

I'm a **french IT engineer student** currently pursuing a **double degree program** at both EFREI (France) and UQAC (Canada).

Specialized in **video games development** and virtual reality and eager to join the video game industry, I'm currently seeking a **six months long internship** as the culmination of my studies, ideally in **gameplay programming**. I remain open to proposals in other fields such as network, engine or UI.

I'll be available in **September 2023**.

CONTACT

☎ +33 7 87 61 30 87
✉ contact.buiminhquan@gmail.com
💻 emkyu404.github.io/portfolio/
🌐 linkedin.com/in/minh-quân-bui/
📍 92120 Montrouge, FRANCE

EDUCATIONS

UQAC (Chicoutimi)

2022 - Present
Master's Degree in Computer Science (Video games)

EFREI (Paris)

2020 - Present
IT Engineer's degree (Imagery & Virtual Reality)

IUT de Paris

2018 - 2020
Two-year University Degree in Technology (Computer Science)

Lycée Marie Curie (Sceaux)

2017
French HS diploma (Science major)

WORK EXPERIENCES

B&L Development - Paris - Web full stack development internship

nov 2021 - mar 2022

- Development of Educ'Esport's web tool to ease the management of the activity
- Elaboration of mockups for the UI and UML diagrams to understand the needs of the company
- Angular, Node, Prisma, TypeGraphQL, Typescript, Figma

GS Dance Studio - Hô Chi Minh-Ville - Web frontend development internship

apr 2020 - jun 2020

- Frontend development of GS Dance studio's showcase site
- Fully remote internship
- WordPress, HTML, CSS, Javascript

ACADEMIC PROJECTS

Alka - 3D Multiplayer Cooperative FPS (Unreal Engine)

sep 2022 - apr 2023

- Gameplay & Network Programmer
- Implemented new weapons in the game, the "iron sight" feature and reworked the old recoil system.
- Unreal Engine 4.26, C++

Exquisitis - 2D Platformer with time loops mechanics (Unity)

sep 2022 - dec 2022

- Game Designer & Gameplay Programmer
- Design and development of a prototype 2D platformer. Production of a 30 pages long GDD.
- Unity, C#

AZDH - Prototype of a 3D Multiplayer Cooperative TPS (Unreal Engine)

feb 2023 - apr 2023

- Gameplay & Network Programmer
- Implemented every core game mechanics and a basic flying AI enemy.
- Unreal Engine 5, C++

Statour VR - Virtual Art Gallery (Unity)

may 2022

- Individual school project made for Oculus Quest 2 devices
- Development of a VR experience to allow users to visit art galleries of famous statues.
- Unity, OpenXR, C#

UMSI - 2D Isometric Tower Defense with grid-based pathfinding (Unity)

dec 2019 - mar 2020

- Game designer & Lead gameplay programmer
- Design and development of a tower defense game as my end-of-studies project at IUT de Paris
- Unity, C#

SCHOOL ACTIVITIES

4esport

sep 2020 - apr 2023

- Graphic designer and content creator
- Member of the Board of directors from September 2021 to June 2022.

Astr0 Pulsar

oct 2019 - mar 2020

- Former coach & manager for the student esport team Astr0 Pulsar (League of Legends)
- Participated 3 seasons of the French student league (La Grosse Ligue) at the highest level

HARD SKILLS

OPP - C# C++ Javascript Typescript Python Java
Game engines - Unity, Unreal Engine
Machine Learning - Basic knowledge

Software design - UML, Merise
Project management - Agile, Scrum
Version control system - Git, Perforce

Network - Client-server architecture, EOS
Artificial Intelligence - Behavior tree

Mathematics - High-end algorithms, data-structures and three-dimensional geometry
Physics - Understanding of physics simulation of rigidbodies in video games

LANGUAGES SKILLS

🇬🇧 English - C1 (TOEIC : 975)
🇫🇷 French - Native speaker

SOFT SKILLS

Force of proposal
Detail oriented
Fast learner
Leadership

HOBBIES AND ACTIVITIES

Video game
Game jam
Esport
Content Creation
Cosplay
Japanese animation

Musician (Piano, Guitar)
Gym & Fitness
Graphic Design



SCAN TO VISIT
MY PORTFOLIO

MINH-QUÂN BUI

ÉTUDIANT INGÉNIEUR INFORMATIQUE

RECHERCHE D'UN STAGE
DE SIX MOIS EN
DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO
À PARTIR DE SEPTEMBRE 2023

À PROPOS DE MOI

Étudiant français en Master 2 d'un cycle ingénieur informatique, je prépare actuellement un double diplôme à EFREI Paris et à l'UQAC (Canada).

Spécialisé en développement de jeux vidéo et en réalité virtuelle et désireux de rejoindre cette industrie, je suis à la recherche d'un stage de fin d'étude d'une durée de six mois, idéalement en programmation gameplay. Je reste ouvert à des propositions en réseau, moteur ou UI

Je serai disponible dès septembre 2023.

CONTACT

+33 7 87 61 30 87
contact.buiminhquan@gmail.com
emkyu404.github.io/portfolio/
linkedin.com/in/minh-quân-bui/
92120 Montrouge, FRANCE

FORMATIONS

UQAC (Chicoutimi)

2022 - Présent
Maîtrise en informatique
(Jeux vidéo)

EFREI (Paris)

2020 - Présent
Cycle ingénieur en informatique
(Imagerie & Réalité Virtuelle)

IUT de Paris

2018 - 2020
Diplôme universitaire de technologie
(Informatique)

Lycée Marie Curie (Sceaux)

2017
Baccalauréat scientifique
(Science de la vie et de la terre)



SCANNEZ POUR
CONSULTER MON
PORTFOLIO

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

B&L Development - Paris - Stage en développement Web fullstack

nov 2021 - mar 2022

- Développement du site web Educ'Esport pour faciliter la gestion de l'activité éponyme
- Élaboration de maquettes pour l'UI et production de diagrammes UML pour la conception du site
- Angular, Node, Prisma, TypeGraphQL, Typescript, Figma

GS Dance Studio - Hô Chi Minh-Ville - Stage en développement Web frontend

avr 2020 - jun 2020

- Développement frontend du site vitrine de GS Dance Studio
- Stage effectué intégralement à distance
- WordPress, HTML, CSS, Javascript

PROJETS ACADÉMIQUES

Alka - FPS multijoueur coopératif en 3D (Unreal Engine)

sep 2022 - avr 2023

- Programmeur gameplay et réseau
- Implémentation de nouvelles armes, de la fonctionnalité "iron sight" et refonte du système de recul
- Unreal Engine 4.26, C++

Exquisitis - Jeu de plateforme en 2D sur le thème des boucles temporelles (Unity)

sep 2022 - dec 2022

- Game Designer, programmeur gameplay et programmeur UI
- Conception et développement d'un jeu de plateforme 2D. Production d'un GDD d'une trentaine de pages
- Unity, C#

AZDH - Prototype d'un TPS multijoueur coopératif en 3D (Unreal Engine)

fev 2023 - avr 2023

- Programmeur gameplay et réseau
- Implémentation de toutes les mécaniques de jeu principales et d'une IA aérienne
- Unreal Engine 5, C++

Statour VR - Galerie d'art virtuelle (Unity)

mai 2022

- Projet individuel à destination des casques Oculus Quest 2
- Développement d'une galerie virtuelle pour y exposer des statues à l'échelle venant du monde entier
- Unity, OpenXR, C#

UMSI - Tower Defense en 2D isométrique avec pathfinding basé sur grille (Unity)

dec 2019 - mar 2020

- Game designer et programmeur gameplay en chef
- Conception et développement d'un jeu de tower defense comme projet de fin d'étude à l'IUT de Paris
- Unity, C#

VIE ASSOCIATIVE

4esport

sep 2020 - avr 2023

- Graphiste et créateur de contenu
- Membre du conseil d'administration de septembre 2021 à juin 2022.

Astr0 Pulsar

oct 2019 - mar 2020

- Coach & manager pour l'équipe étudiante Astr0 Pulsar (League of Legends)
- A participé à 3 saisons de la ligue étudiante française (La Grosse Ligue) au plus au niveau

COMPÉTENCES TECHNIQUES

POO - C# C++ Javascript Typescript Python Java
Moteurs de jeu - Unity, Unreal Engine
Machine Learning - Connaissance de base

Conception logiciel - UML, Merise
Gestion de projet - Agile, Scrum
Logiciel de gestion de version - Git, Perforce

Réseau - Architecture Client/Serveur, EOS
Intelligence artificielle - Arbre de comportement

Mathématiques - Algorithmes de pointes, structures de donnée, et géométrie dans l'espace
Physiques - Compréhension de la simulation de corps rigides pour le jeu vidéo

LANGUES

🇬🇧 Anglais - C1 (TOEIC : 975)
🇫🇷 Français - Langue maternelle

SOFT SKILLS

Force de proposition
Soucieux du détail

Apprend rapidement
Leadership

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux vidéo
Game jam
Esport

Création de contenu
Cosplay
Animation japonaise

Musicien (Piano, Guitare)
Musculation & Fitness
Design graphique