









CONTACT

 [quentin-arzalier.github.io](https://github.com/quentin-arzalier)
 [in/quentin-arzalier](https://in.linkedin.com/in/quentin-arzalier)
 +33 7 83 19 72 19
 quentin.arzalier@free.fr
 Proche Montpellier, France
 <https://aquentin.itch.io/>

LANGUES ET LANGAGES

Français	● ● ● ● ●
Anglais	● ● ● ● ●
Python	● ● ● ● ●
Java	● ● ● ● ●
C#	● ● ● ● ●
HTML	● ● ● ● ●

COMPETENCES

Personnelles

Autonomie	■■■■■
Adaptation	■■■■■
Curiosité	■■■■■
Créativité	■■■■■

Professionnelles

Travail d'équipe	■■■■■
Organisation	■■■■■
Efficacité	■■■■■
Méthode AGILE	■■■■■

Quentin ARZALIER

Développeur de jeu vidéo

Introduction rapide

Né en février 2003, j'ai baigné toute ma vie dans l'informatique et le numérique. Cela a toujours été ma passion ainsi que mon domaine de prédilection, et je compte y construire une longue carrière. J'ai donc rejoint l'IUT Informatique de Montpellier pour commencer avec l'ambition de continuer par un cycle d'ingénieur dans le développement de jeu vidéo.

Mon parcours scolaire

2020-2022 IUT Informatique

IUT Informatique de Montpellier – Sète

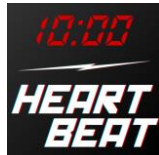
Première année : Major de promo – 17,376/20

2019-2020 Terminale S SVT – Mention TB et Européenne

Jean Jaurès – St Clément de Rivière – 18,36/20

Mes projets personnels

2020



HeartBeat

J'ai participé à un concours de développement de mods pour le jeu Steam Hacknet. Nous avons donc développé une extension en XML qui a obtenu le 3^e prix ainsi qu'une mention spéciale du créateur du jeu.

2021



The Golden Odyssey

Chaque année est organisé un concours de développement de jeux ouvert aux élèves de l'université de Montpellier. Nous avons participé en janvier 2021, et notre jeu a remporté la compétition avec le prix du public et du jury. Il a été codé sur Unity avec le langage C#. Le jeu est aujourd'hui disponible sur ma page itch.io.

2021



Gravity Dodge

Avec l'expérience obtenue en programmation lors de ma première année d'IUT, j'ai revisité un ancien projet de jeu mobile arcade que j'ai publié fin août sur le Google Play Store. Le jeu est régulièrement mis à jour. Il a été créé à l'aide du moteur Unity et du langage C#.