



CONTACT

 quentin-arzalier.github.io

 in/quentin-arzalier

 quentin.arzalier@free.fr

 Proche Montpellier, France

 <https://aquentin.itch.io/>

LANGUES ET LANGAGES

- Français • Anglais
- C# • Java
- Python • Scala
- HTML • CSS
- JS • PHP
- XML • Minizinc

COMPETENCES

Personnelles


Autonomie 

Adaptation 

Curiosité 

Créativité 

Professionnelles

Travail d'équipe 

Organisation 

Efficacité 

Méthode AGILE 

Version Control 

Quentin ARZALIER

Développeur de jeux vidéos

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

	Réalisations	Acquisitions
 Gravity Dodge 2021-2022	<ul style="list-style-type: none"> • Déploiement d'une application mobile • Modélisation d'objets 3D • Réalisation d'un projet d'envergure en autonomie 	<ul style="list-style-type: none"> • Expérience avec le moteur de jeu Unity • Expérience avec Blender • Expérience avec l'utilisation de l'API Google Play
 Sunken Memories 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Design d'un jeu d'exploration aquatique • Travail en équipe • Création de tous les éléments sur 3 jours 	<ul style="list-style-type: none"> • Expérience avec Unity, C#, Blender et LMMS • Expérience en Game Design • Prix du public et du design de la 6^e Code Game Jam
 The Golden Odyssey 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Création d'un jeu de puzzle à la 1^{ère} personne • Travail en équipe avec version control • Développement sur 3 jours 	<ul style="list-style-type: none"> • Premier contact avec la modélisation 3D et Unity • Gestion de projet avec Trello et GitHub • Prix du public et du jury
 HeartBeat 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Développement d'une extension sur Steam • Design d'un gameplay unique à l'aide de XML • Travail en binôme 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'outils officiels de création d'extension • Obtention de la 3^e place du concours HackerJam V2 • Félicitations du développeur