

GAME DEVELOPER

QUENTIN BOSIA

<https://regoma.github.io>
bosiaquentin@yahoo.fr
+33 7 83 53 34 75



Game développeur actuellement en master 2 Ingénierie du jeu vidéo et diplômé d'un Bachelor Game design & Creative coding, doté de solides bases en programmation pour le jeu vidéo, ainsi que des compétences en game et level design.

COMPÉTENCES

Logiciels

- Unity 3D
- Unreal Engine
- Godot
- GitHub
- Photoshop
- Blender

Programmation

- C/C++/C#
- Python
- GDScript
- Php
- JavaScript

Soft-skill

- Autonome
- Flexible
- Persévérant

EXPERIENCES

2025 - Analyste Programmer - Libel SAS

Stage de Master 1 Informatique - 2 mois

Conception d'une API permettant d'intégrer des services d'IA dans les logiciels métiers Libel

2023 - Gameplay programmer - IdIA Tech

Stage de fin de Bachelor - 2 mois

Travail sur un framework personnalisé Unity pour la réalisation d'un jeu point and click.

2023 - Responsable développeur - NoTemp'o

Projet de fin d'étude à E-artsup Lyon - 8 mois

Réalisation d'une verticale slice de jeu d'enquête/infiltration en équipe "Mico-studio" de 11 personnes

2020 - Electrotechnicien - Bluecime

Stage DUT de fin d'étude - 2 mois

Assemblage serveurs et cameras pour système de surveillance/sécurité de départ de télésièges.

Game Jams - SwitchOn(JamNation),2021

Broken Whole(GGJ),2022

Beaverland(e-artsup jam),2022

Yggdrasil's Guardian(GGJ),2023

Backup Copy(TriJam),2023

Feudal Growth(Soft jam),2023

Fishing Anchor (Pixel jam), 2024

Rebel waves (Game off), 2025

Santa Claws (Santa jam), 2025

FORMATIONS

2026 - Master 2 Ingénierie du jeu vidéo (GAMAGORA, Université Lyon 2)

2025 - Master 1 Informatique (ICOM, Université Lyon 2)

2024 - Formation programmation C/C++ (Cnam, NFA037)

2023 - Bachelor Game Design & Creative Coding (E-artsup Lyon)

2020 - DUT Génie électrique et informatique industrielle (IUT 1 Grenoble)

LANGUES

- Français (Langue maternelle)
- Anglais (Score TOEIC: 905/990),2020
- Allemand (Deutsches Sprachdiplom: B1),2016

LOISIRS

- Wake board, Kite surf (IKO 3)
- Modélisme
- Cuisine