

# Alexandre Kostic

## Game Designer

### CDI/CDD

### Langues parlées



Natif



C1/C2

### Logiciels utilisés



## Contact

1953 avenue du  
père Soulas  
34090, Montpellier

06.52.82.16.57

Alexandre.kos7@gmail.com

[Mon portfolio](#)



## Expériences professionnelles



### Game/Level designer à Games for Citizens



Juin à Décembre 2022

En charge du Game et Level design d'un projet de recherche sur Minetest destiné à Pôle Emploi. Les détails de mon travail sur ce projet sont disponibles sur mon [portfolio](#).



## Formations



### Licence professionnelle Level designer et Game designer à l'IUT de Bobigny



2020/2021

#### Réalisation de plusieurs projets personnels

- [Here lies the past](#), projet de fin d'étude
- [Imperium](#), projet d'étude
- [You'll Never Shine If You Don't Glow](#), game jam
- [Démonstration de Level Design sur l'UE4](#)
- [Very Bad Knight](#), game jam



### Erasmus à l'université de Malte



2020



### Licence Information et communication à l'université Savoie Mont Blanc



2017-2020



### Baccalauréat scientifique



2015-2017



## Compétences

- Bonne connaissance en game/level design ainsi qu'en rational design.
- Familier avec Blender, la suite Adobe et les moteurs de jeu Unity et Unreal Engine.
- Bonne connaissance des méthodes AGILE, dont particulièrement Scrum.
- Bonne connaissance en communication interne et d'entreprise.
- Connaissances de base en Sound Design et développement en C#.



## Intérêts

Hormis ma passion pour le jeu vidéo, je suis fasciné par la science et par l'acquisition de connaissances en général. Je suis aussi un fervent passionné d'art sous toutes ses formes, cinéma, littérature, peinture et autres. J'ai suivi des cours d'histoire de l'art pour parfaire mes connaissances à ce niveau.