

STEPHEN GROSJEAN

Développeur Unity & C#

CONTACT

Genève, Suisse

+33 6 29 49 64 24

stephengrosjean.m@gmail.com

LANGUES

Français - Bilingue

Anglais - Niveau professionnel

COMPÉTENCES CLÉS

Unity 3D (7 ans)

C# / .NET

C++

Python

Git / GitHub / GitLab

ScriptableObjects

Développement mobile

Android / iOS

Optimisation performances

Unity Timeline

Simulation 3D

LOGICIELS

Unity Engine

Visual Studio / Rider

Blender / Maya

Adobe (PS / Ill / AE)

PORTFOLIO

stephengrosjean.ch

itch.io

Développeur Unity/C# avec 4 ans d'expérience, fondateur du studio UNCERT Games. Spécialisé en systèmes de gameplay, architecture logicielle (ScriptableObjects, MVC), optimisation des performances PC/mobile, et développement full-cycle de A à Z. Jeu publié sur Steam, deux applications mobiles live sur App Store et Google Play.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Fondateur & Développeur Principal | UNCERT Games 2022 Présent

- Conception et développement solo de jeux PC/mobile en Unity/C#, de la conception à la publication
- Nexen (Steam, oct. 2025) : survival horror 3D avec IA ennemie, 3 modes de jeu, Steam Achievements et leaderboards
- Guardian Gunner & Cublytical : jeux mobiles publiés sur App Store et Google Play
- Architecture ScriptableObject-driven, optimisation performances, gestion complète du pipeline de production

Développeur Unity - Stage | TECFA, Université de Genève Juin 2020

- Contribution au projet de recherche Carezheimer - serious game adaptatif pour les proches aidants Alzheimer
- Optimisation de scènes Unity, intégration d'animations, développement des interactions utilisateur
- Projet présenté à la conférence IEEE SeGAH (Serious Games and Applications for Health)

Développeur Unity - Contrat | Urban Kart'in 2020 - Présent

- Développement d'un simulateur de karting sur mobile en Unity/C#
- Suivi du projet sur la durée, itérations et mises à jour

Enseignant - Camp d'été | Creatorz Academy Août 2021

- Enseignement de Unity C#, game design et modélisation 3D/2D à des étudiants de 13-19 ans
- Encadrement complet de la création d'un jeu fonctionnel en 2 semaines

FORMATION

Bachelor of Science - Games Programming 2020 - 2021

SAE Institute Genève

- Développement d'un moteur de jeu custom en C++ from scratch (rendu, physique, inputs)
- Jeu complet développé et déployé sur Nintendo Switch
- Compétences : C#, C++, Unity, mathématiques 3D, architecture logicielle, Agile

Diplôme - Games Programming 2018 - 2020

SAE Institute Genève

- Bases de la programmation orientée objet, Unity, C#, game design, prototypage

Baccalauréat International 2012 - 2018

Ecole Internationale de Genève, La Grande Boissière

PROJETS NOTABLES

NEXEN - Survival horror 3D, publié sur Steam (oct. 2025)

- IA ennemie comportementale, multi-modes, Steam Achievements, leaderboards

Guardian Gunner - Jeu d'action mobile (App Store & Google Play)

- Système d'upgrades ScriptableObject-driven, optimisation mobile Android/iOS

Carezheimer (TECFA / Unige) - Serious game, publié IEEE SeGAH

- Serious game narratif adaptatif pour aidants Alzheimer, développement au sein d'une équipe de recherche

10+ projets sur itch.io - stgm1.itch.io

- Jeux d'action, dungeon crawlers, puzzles, platformers, rhythm game, dont plusieurs jouables en navigateur