

VILLEROT JUSTIN

CONTACT



justinvillerot@gmail.com



+33 7 83 69 28 79



69600 Lyon



Mon Site →



COMPÉTENCES

Informatique



Graphisme



Game Engine



Skills

Hard

Analyse besoin client
Gestion d'un groupe
Gestion de projet
Permis B

Soft

Esprit critique
Autonomie
Créativité
Curiosité

INTÉRÊTS

- Jeu de rôle (Maître du jeu)
- World building
- Fantasy
- Génération Procédural
- Escalade

LANGUES



Maternelle



B1



A1

DÉVELOPPEUR

FORMATION

Master Informatique

- Développement logiciel de création

2024/2026

BUT informatique (Bachelor Universitaire de Technologie)

- Conception, Développement, Validation
- IUT Belfort, 3^e semestre, Université de Matane, Canada

2021/2024

Baccalauréat général Mention Bien

- Math
- Physique Chimie
- Science de l'ingénieur

2021

Brevet FFCAM initiateur SAE

Encadrant Structure Artificielle d'Escalade

2019

Brevet des collèges Mention Très Bien

2018

EXPERIENCES

Stage dans le laboratoire ELLIADD

- Développement d'une API autour d'un modèle IA
- Développement d'un site interagissant avec une API

Janvier à Avril
2024

Projet Inter Active

Développement d'un jeu pour l'association Équilibre

2023/2024

- Game Design, Level Design, Motion capture

Scientific Game Jam (Optic Chambers)

- Level Design, Game Design, Programmation

2023

GMTK Game Jam (Lich & Peasants)

- Level Design, Game Design, Graphisme

2023

Stage dans l'entreprise Qualigest

- Test de validation sur un logiciel
- Conception d'une démarche de test

avril à juin
2023

HackQC (VeloInfo)

Hackathon panquébécois, organisé par le gouvernement de 11/2022 Québec. Équipe rock_n_donuts 2^e sur 13 équipe.

Game Jam Cours Jeux Vidéo (Hunt Down The Big Foot)

Évaluation finale d'un cours de développement de jeux vidéo 12/2022

Génération procédurale 2D Top-down (Bruit de Perlin)

Aide Ouvrier IMTC

71580 Beaurepaire-en-Bresse, Juillet 2022

emploi d'été d'aide ouvrier d'un mois

Juillet & août
2020/21/22/23

Nepheshria (Lien)

Jeu de rôle avec un univers associé, projet toujours en cours

2018

Règles, univers, one-shot, équilibrage, extension FoundryVTT