

# ANTOINE BELLARD

## TECHNICAL GAME DESIGNER

## FORMATION

**Licence Pro Métiers du Jeu Vidéo** 2022-2023.

Université Paul Valéry Montpellier III.  
*Game Design, Level Design, Photoshop, Blender...*

**Licence Histoire** 2021-2022.

Université Paul Valéry Montpellier III.

**DUT Informatique** 2019-2021.

IUT de Montpellier.  
*Programmation, gestion de projet...*

**Bac S International** Juin 2019.

Lycée Jeanne d'Arc, Clermont-Ferrand.

## EXPÉRIENCES PRO

**Développeur Python** Mars 2021-Juin 2021.

Laboratoire d'Informatique, de Robotique et de Microélectronique de Montpellier.

**Tâche :** Création d'un outil d'analyse de données pour le logiciel PhyML au sein de l'équipe MAB (Méthodes et Algorithmes pour la Bioinformatique).

**Compétences développées :** Python, framework Django, expressions régulières, SGBD.

## CRÉATIONS

**Kratos Therapy** Décembre 2022. Unity.

**Mimic Gotta Sneak** Code Game Jam 2021, Prix du Design. Unity.

**One Use Hero** Minijam 2020. Unity.

**Epitaph : A Matter Of Life And Death** Code Game Jam 2020, Prix du Design. Unity.

## ASSOCIATIF

**Je Vis Des Mots Jeux Vidéo** Association de la filière JV  
Engagé dans les commissions Archive et Communication  
(archivage des projets de la filière, community management...)

## CENTRES D'INTÉRÊTS

### Jeux de rôles

Pratique depuis 4 ans en tant que joueur et MJ. Favoris : Vampire the Masquerade, Call of Cthulhu.

### Jeu vidéo

Rayman, Sekiro, Disco Elysium...

### Histoire

Histoire des cathares, Histoire contemporaine (Chapoutot, Ingrao...)

### Musique

Death Grips, King Crimson, La Femme...

[antoinebellard@gmail.com](mailto:antoinebellard@gmail.com)  
[antoinebellard.github.io](https://github.com/antoinebellard)

Montpellier

07 83 01 39 04

## BOITE À OUTILS



### Moteurs de jeu :

Usage régulier : Unity

Usage occasionnel : Unreal,

GDevelop 5, pygame

### Peinture numérique :

Photoshop, Clip Studio Paint

### Infographie 3D :

Blender

### Langages informatiques :

Usage régulier : C#,

Python(+ Django), HTMLCSS

Usage occasionnel : Java, PHP, SQL

### Contrôle de version :

Git

### Gestion de projet :

Trello, Miro

### Autres :

Adobe Indesign, Piskel (pixel art et animation)

## COMPÉTENCES

### Game Design :

RGD, rhétorique procédurale, unplaying

### Level Design :

RLD, Mission Design

### Programmation :

MVC, diagrammes UML, design patterns

### Gestion de projet :

Méthodes agiles, 7.3.1, Scrum

## ATOUTS

Autonomie

Esprit d'initiative

Créativité

## LANGUES

Français : Langue maternelle

English : Fluent

Chinois : Débutant