

ANTOINE BELLIARD

TECHNICAL GAME DESIGNER

FORMATION

Licence Pro Métiers du Jeu Vidéo 2022-2023.

Université Paul Valéry Montpellier III.

Licence Histoire 2021-2022.

Université Paul Valéry Montpellier III.

DUT Informatique 2019-2021.

IUT de Montpellier.

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.

Équipe : MAB (Méthodes et Algorithmes pour la Bioinformatique).

Durée : 3 mois.

Tâche : Création d'un outil d'analyse de données pour le logiciel PhyML.

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

JEUX VIDÉO

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.

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux de rôles

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

Histoire

Historiens préférés : Michel Roquebert, Anne Brennon, Johann Chapoutot, Christian Ingrao...

Musique

Death Grips, King Crimson, La Femme...

Jeu Vidéo

Sekiro, Disco Elysium, Hades...

antoineyannisbelliard@gmail.com

[antoine-belliard.github.io](https://github.com/antoine-belliard)

Montpellier

07 83 01 39 04

BOITE À OUTILS



Moteurs de jeu :

Usage régulier : Unity

Usage occasionnel : Unreal, GDevelop5

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

COMPÉTENCES

Game Design :

RGD, rhétorique procédurale

Programmation :

MVC, diagrammes UML

Gestion de projet :

Méthodes agiles, 7.3.1, Scrum

ATOUTS

Autonomie

Esprit d'initiative

Créativité

LANGUES

Français : Langue maternelle

Anglais : Expert

Chinois : Débutant