

Antoine Belliard

Game Designer



antoineyannisbelliard@gmail.com

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

Montpellier

07 83 01 39 04

Formation

- **Licence Pro Métiers du Jeu Vidéo** *Septembre 2022 - Juin 2023*
Université Paul Valéry Montpellier III.
- **Licence d'Histoire** *Septembre 2021 - Juin 2022*
Université Paul Valéry Montpellier III.
- **DUT Informatique** *Septembre 2019 - Juin 2021*
IUT de Montpellier.
- **Bac S International** *Juin 2019*
Lycée Jeanne d'Arc, Clermont-Ferrand.

Expériences professionnelles

- **Développeur Python** *Mars 2021 - Juin 2021*
LIRMM, Montpellier.

Stage au sein du Laboratoire d'Informatique, de Robotique et de Microélectronique de Montpellier. J'ai intégré l'équipe MAB (Méthodes et Algorithmes pour la Bioinformatique) durant trois mois pour développer un outil d'analyse de données pour le logiciel PhyML. Compétences développées : Python, framework Django, expressions régulières, SGBD.

Créations

- **Mimic Gotta Sneak** *Code Game Jam 2021*
Prix du Design (encore).
- **One Use Hero** *Minijam 2020*
Premier jeu solo.
- **Epitaph : A matter of Life and Death** *Code Game Jam 2020*
Prix du Design.

Centres d'intérêt

- **Jeux de rôles**
Depuis 4 ans en tant que joueur et MJ. Préférés : Call of Cthulhu et Vampire the Masquerade.
- **Histoire**
Auteurs préférés : Histoire médiévale => Michel Roquebert, Anne Brennon. Histoire contemporaine => Johann Chapoutot, Christian Ingrao.
- **Jeu vidéo**
Sekiro, Disco Elysium, Hades...

Atouts

- **Autonomie**
- **Esprit d'initiative**
- **Imagination**

Outils

- **Unity**
● ● ● ● ○
- **Photoshop (peinture numérique)**
● ● ● ○ ○
- **Clip Studio Paint**
● ● ● ○ ○
- **Git**
● ● ● ● ●

Langages informatique

- **Python + Django**
● ● ● ● ○
- **C#**
● ● ● ○ ○
- **Java**
● ● ● ● ○
- **HTML/css**
● ● ● ● ○
- **SQL**
● ● ● ● ○

Compétences

- **RGD**
● ● ● ● ●
- **Principes SOLID**
● ● ● ○ ○
- **Méthodes Agile, 7.3.1, Scrum**
● ● ● ● ○

Langues

- **Anglais : Bilingue**
- **Chinois : Débutant**