

ANTOINE BELLIARD

STAGE PROG/GD

FORMATION

Licence Pro Métiers du Jeu Vidéo 2022-2023.

Université Paul Valéry Montpellier III.

Game design abordé sous un angle critique, Unity, C#, Unreal, infographie 2D et 3D, parler en public.

Licence Histoire 2021-2022.

Université Paul Valéry Montpellier III.

Pensée critique, recherche bibliographique, qualité d'expression écrite et orale.

DUT Informatique 2019-2021.

IUT de Montpellier.

Programmation, gestion de projet, travail en groupe avec contrôle de version.

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, expressions régulières, autonomie, télétravail (covid).

CRÉATIONS

Daily Very Mars 2023, Unreal 5.

Game Designer 3C, Lead Dev, Scrum Master.

Kratos Therapy Décembre 2022. Unity.

Combat Designer, Développeur QTE.

Epitaph : A Matter Of Life And Death Code Game Jam

2020, Prix du Design. Unity.

Game Designer 3C, Développeur.

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'INTERÊTS

Jeux de rôles

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

Jeux de société

Terraforming Mars, Oriflamme, Carcassonne, Échecs

Jeu vidéo

Rayman, Sekiro, Disco Elysium...

Musique

Death Grips, King Crimson, La Femme...

antoineyannisbelliard@gmail.com

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

Montpellier

07 83 01 39 04

BOITE À OUTILS



Moteurs de jeu :

Unity, Unreal, GDevelop 5, pygame

Langages informatiques :

C#, Blueprint, Python, HTML/CSS

Contrôle de version :

Git

Peinture numérique :

Photoshop, Clip Studio Paint

Infographie 3D :

Blender

Gestion de projet :

Trello, Miro

Autres :

Adobe Indesign, Piskel (pixel art et animation)

COMPÉTENCES

Game Design :

RGD, rhétorique procédurale, gestion progression et difficulté, unplaying

Level Design :

RLD, Mission Design

Programmation :

POO (Programmation Orientée Objet), MVC, diagrammes UML, design patterns

Gestion de projet :

Méthodes agiles, 7.3.1, Scrum

ATOUTS

Autonomie

Esprit d'initiative

Créativité

LANGUES

Français : Langue maternelle

Anglais : Courant

Chinois : Débutant