

ANTOINE BELLIARD

Éducateur spécialisé jeu vidéo

SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE

Atouts Autonome, à l'écoute, créatif

Game Design RGD, Gestion difficulté et progression, Rhétorique procédurale, critical play

Gestion de projet Méthodes agiles, 7.3.1, Trello, Miro, Notion

Programmation C#, Blueprint, Python, Java, C, htmlcss

Moteurs de jeu Unity, Unreal Engine 5, Godot, GDevelop

Contrôle de version Git, Perforce

COMPÉTENCES



Unity



Unreal Engine 5



Git



C#

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeu de rôle (Cthulhu, Vampire the masquerade)

Jeux de société

(Terraforming Mars, Skull)

Lectures (Philip K. Dick, GRR Martin)

Histoire médiévale

FORMATION

DESS Design de Jeu Vidéo Narratif (Double Diplôme)

NAD UQAC, Montréal, 2024

Maîtrise des théories de la narration vidéoludique et du design de jeu, développement de projets ludonarratifs

Master Arts Plastique parcours Jeux Vidéo (Double Diplôme)

Université Paul Valéry, Montpellier, 2024

Conception de mécaniques de jeu innovantes, programmation C#, Unity

Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo

Université Paul Valéry, Montpellier, 2023

Game Design, Level Design, techniques de conception collaboratives, coordination de projets vidéoludiques

DUT Informatique

IUT de Montpellier, 2021

Java, C, Python, Agile/Scrum, Design Patterns

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Tuteur

Université Paul-Valéry, Montpellier, 2023-2024

Soutien scolaire pour étudiants à l'université.

Création de fiches de révisions et animation de séances de soutien.

Cours d'Intelligences Artificielles et d'Arts et cultures digitales.

Développeur Python (Stage)

LIRMM (Laboratoire d'Informatique, de Robotique et de Microélectronique de Montpellier), 2021

Développement d'une application en python pour l'équipe MAB (Méthodes et algorithmes pour la bio-informatique).

CRÉATIONS

Cyclos, Les Flots Incompris

Projet étudiant, 2024, Unity

Programmation C# (boids et job system), Level Design

Daily Very

Projet étudiant, 2023, Unreal Engine

Game Design 3C, Prototypage, Scrum Master

Mimic Gotta Sneak

Code Game Jam (Prix du Design), 2021, Unity

Game Design, Character Design, Art, Animations

Epitaph : A matter of life and death

Code Game Jam (Prix du Design), 2020, Unity

Programmation C#, Game Design, Character Design