

ANTOINE BELLIARD

TECHNICAL GAME DESIGNER

FORMATION

Licence Pro Métiers du Jeu Vidéo 2022-2023.

Université Paul Valéry Montpellier III.

Game design abordé sous un angle critique, Unity, C#, 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, framework Django, expressions régulières, SGBD.

CRÉATIONS

Kratos Therapy Décembre 2022. Unity.

Combat Design, programmation QTE, rhétorique procédurale...

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

Unity.

Direction artistique et character design, game art, animations...

Epitaph : A Matter Of Life And Death Code Game Jam

2020, Prix du Design. Unity.

Character design, programmation character skills...

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...

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

Peinture numérique :

Photoshop, Clip Studio Paint

Infographie 3D :

Blender

Langages informatiques :

C#, Python(+ Django), HTMLCSS, 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, gestion progression et difficulté, 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