# **MATHIEU LIVEBARDON**

DEVELOPPEUR | INGENIEUR D'ETUDE

UNIVERSITE DE LYON | LABEX IMU | LIRIS

### PROJETS MIS EN AVANT

IMUV Flying Campus - Application web d'un campus virtuel

Epic Tower For Tireless Lovers - Jeu vidéo

Portfolio - https://mathieulivebardon.github.io/



24/06/1998



math.live1054@gmail.com



06 36 91 37 30



28 rue Bonnet 69100 Villeurbanne

# **EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES**

#### Novembre 2021 - Actuel

tuel Labex IMU | Ingénieur d'étude / Chef de projet

Villeurbanne, France

Tâches réalisées :

- Conception et développement d'une application 3D full web. Outil de collaboration scientifique sous la forme d'un jeu vidéo.
- Gestion de projet : définitions des objectifs, gestion des risques et documenté les tâches.
- Collaboration au développement d'une librairie informatique pour la création d'application web 3D autour de la recherche urbaine.

#### Mai 2021 - Novembre 2021

Labex IMU | Stagiaire / Master 2

Villeurbanne, France

Tâches réalisées :

• Développement de compétences en développement web, en collaboration avec des chercheurs.

#### Juin 2020 - Aout 2020

Sopra Steria | Stagiaire / Master 1

Limonest, France

Tâches réalisées :

• Développement d'une application en python. Outil d'aide à la gestion de bugs, se basant sur un modèle d'apprentissage automatique.

## **DIPLÔMES ET FORMATIONS**

2020 - 2021

Master 2 | Ingénierie du jeu vidéo GAMAGORA

Bron, France

Établissement : Université Lumière Lyon 2

2019 - 2020

Master 1 | Informatique Statistique

Bron, France

Établissement : Université Lumière Lyon 2

2018 - 2019

Baccalauréat (équivalent Bac+3) | Conception de jeux vidéo

Chicoutimi, Canada

Établissement : Université du Québec à Chicoutimi

2016 - 2018

France

**DUT** | Informatique graphique

Puy en Velay, France

Établissement : Université Clermont Auvergne - Antenne du Puy en Velay

Août 2015 - Octobre 2016

Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateurs

Organisme formateur : Fédération nationale des Francas

#### **OUTILS ET TECHNOLOGIES MAITRISÉS**















### LANGAGES DE PROGAMMATIONS







