

PIERRE GUYOT

Concept art | Illustration

42 rue d'Hauteville, 75015 Paris

Né le 3 avril 1989

06 13 96 23 87

pierreguyot.p@gmail.com

pierreguyot.com

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2014-2015 2 ans	Développement du jeu vidéo indépendant Lije Conception et réalisation des décors (concept arts, assets, level design, animation) Conception et réalisation du bestiaire et d'une partie des interfaces Rédaction de dossiers de présentation du jeu, élaboration de visuels promotionnels Présentation du jeu en équipe lors de salons et de concours
2013 5 mois	Institut des Nano-Sciences de Paris Stage de recherche sur la modélisation numérique des mousses confinées
2012 5 mois	Institut Néel, Grenoble Stage de recherche sur le développement d'un cryostat optique
2011 2 mois	Succubus Interactive, Nantes Réalisation de concept arts, assets 2D, paintovers et textures
2010 6 mois	Lycée Militaire d'Aix-en-Provence Enseignement des mathématiques (seconde à deuxième année de classes préparatoires)

FORMATION

2009-2013	École polytechnique, Palaiseau Formation scientifique générale (mathématiques, physique, informatique, économie) Année d'application Master Science des Matériaux et Nano-Objets
2006-2009	Lycée Saint-Louis, Paris Classes préparatoires aux grandes écoles, filière MP

COMPÉTENCES

Langues	Anglais Courant Allemand Intermédiaire
Outils	Photoshop, Git, SVN, suite Office
Langages	PHP, HTML5, CSS, Ruby, SQL, Java

PROJETS ET RÉALISATIONS PERSONNELLES

2015	Réalisation de décors et d'animations 2D pour l'opérette Aimons-nous sous l'évier
Depuis 2014	Concept artist et pixel artist pour le dungeon crawler indépendant <i>Le Temple du Dieu Dormant</i>
Depuis 2014	Concept artist et scénariste pour le RPG indépendant Blade of Victory
Depuis 2009	Écriture et traduction et d'articles sur le graphisme et le game design sur le site Les Forges