

Côme DEVILLARD

Créatif polyvalent



Digital Learning Manager

UX & VR Designer | Infographiste 2D/3D
Vidéaste | Créateur de jeux de société

09 septembre 1993

69003 Lyon

comedevillard@gmail.com

+33 6 58 86 89 90

TEASER

Depuis toujours, la **transmission** des savoirs, l'apprentissage et l'innovation sont au cœur de mes projets.

J'aime allier **créativité**, **technologie** et **pédagogie** pour concevoir des solutions pertinentes et innovantes.

Mon parcours me conduit donc naturellement à me tourner vers l'**ingénierie pédagogique** et la **ludopédagogie**, afin de créer les formations les plus adaptées aux besoins des apprenants et ainsi participer au mieux à leur montée en compétence.

SOFT SKILLS [Voir plus...](#)

Logique - Ingéniosité - Distanciation
Convivialité - Optimisme - Altruisme

LOISIRS

Cinéma - Jeu vidéo - Sports d'équipe
Escalade - Voyage - Chant polyphonique

AUTRES

Anglais - Permis B
Bénévolat pour We Are Fratello

PORTFOLIO et RÉSEAUX



<https://www.comedevillard.com/>

EXPERIENCES

Freelance / Indépendant de juin 2024 à aujourd'hui

Créateur de jeux de société | Infographiste 2D/3D | Vidéaste

Humaverse Pendant 1 an - de juin 2023 à mai 2024

Plateforme d'identification des compétences, de gestion des salariés et de formation.

Entrepreneuriat

Ambition : créer un écosystème professionnel basé sur l'évaluation et le matching des niveaux de compétences.

Concept : YUMA, une plateforme RH de gestion des salariés et d'accompagnement à la montée en compétence.

La plateforme permet de :

- Visualiser et cartographier les **compétences** présentes dans l'entreprise, à l'échelle individuelle et collective.
- Faire matcher des fiches de postes aux profils internes pour pouvoir privilégier l'**évolution** au recrutement.
- Proposer les **formations** les plus adaptées aux salariés et aux objectifs de l'entreprise.
- Proposer des formations et tests **personnalisés** pour guider l'entreprise ou les salariés vers leur poste idéal.
- Offrir aux salariés un profil de **compétences** personnel pour les impliquer dans leur évolution professionnelle.

Concrétisation

Étude de marché, sondage, réalisation de vidéos démonstratives, communication, réseaux, **cartographie** et **prototype** de la plateforme, gestion du **dev web**, création d'une application smartphone avec FlutterFlow...

UniVR Studio Pendant 6 ans - de juin 2017 jusqu'à mai 2023

Studio de développement d'expériences en Réalité Virtuelle pour les professionnels.

VR & UX designer / Ingénieur pédagogique

Découverte métier, observation de l'environnement réel, analyse des **besoins pédagogiques** pour la création de formations efficaces en VR, **scénarisation** et **conception** pédagogique des modules, travail d'immersion sonore et sensorielle, création d'interactions **intuitives** pour tous profils de joueurs (retraités, enfants, illettrés...), phases de **tests** et d'ajustements auprès des professionnels concernés, optimisation de l'ergonomie et de l'**accessibilité** des parcours de formation, mise en place d'un dispositif de **collecte de feedback** et analyse des retours utilisateurs.

Technical Artist 3D

Création d'environnements 3D réalistes et gamifiés : modélisation 3D, animation, level design, lighting, VFX, UI...
Travail d'**optimisation** des applications pour un fonctionnement **fluide** sur casques VR autonomes (Quest 2).

PAO / Filmmaker

Création et montage de vidéos pour la **communication** de l'entreprise, réalisation de vidéos à **360°** pour des projets clients, de **tutoriels vidéos** pour former à l'utilisation de la VR, d'affiches ou Roll-up/kakemono pour l'événementiel et les salons, de visuels pour les **publications** sur LinkedIn ou sur X...

Chargé de projet

Gestion d'équipe composée de développeurs et d'artistes 3D pour la réalisation de projets en Réalité Virtuelle, création de **cahiers des charges**, relation client...



DIPLÔMES

- **Master Immersive Design** 2015 - 2017 Strate École de design - Paris
UI/UX Design appliqué aux nouvelles technologies immersives (VR, AR, XR)
- **Licence Professionnelle Imagerie Numérique** 2014 - 2015 IUT Clermont Auvergne - Le Puy-en-Velay
Métiers du film d'animation : Modélisation 3D, animation, post-production...
- **BTS Design Produit** 2012 - 2014 Lycée Jean Monnet - Moulins
Invention d'objets répondant à des problématiques client et de réalisation.

Logiciels par niveau ▶

Avis : [Voir d'autres avis...](#)

Alisson Foucault - Fondatrice, UniVR Studio
alisson@univrstudio.com

Jennifer Kouakou - Consultante, Solerys
jennifer.kouakou.wp@gmail.com

Conquérant

Photoshop - After Effect - Premiere Pro - Unreal Engine - 3ds Max - OBS Studio - Substance 3D Painter - IA (Chat GPT, MidJourney...) - Miro

Aventurier

Genially - Storyline 360 - Canva - Unity - Blender - Maya - Illustrator - Indesign - DaVinci Resolve - CapCut - Audition - Notion - Trello - Git - Perforce - Excel

Explorateur

Audacity - FL Studio - Figma - WordPress - FlutterFlow - HTTP - C# - Jenkins