



PIERRE HENRI HEURTE

Recherche de stage de fin d'étude en **Technical Game Design**

Bientôt diplômé de l'ENJMIN, mon souhait est de compléter cette formation par un stage de **4 à 6 mois** en **Technical Game Design** à compter de **mars 2021**.

J'aime trouver de multiples solutions aux **problèmes créatifs** et les confronter pour garder la plus pertinente. Les jeux qui m'inspirent le plus sont ceux d'où les joueurs et joueuses peuvent retirer un enseignement qui leur soit utile. De par ma formation en informatique, je suis également en mesure d'assurer efficacement le lien avec le **pôle technique**.

CONTACT

+33 6 17 75 14 89
pierrehenri.heurte@gmail.com
53 avenue du Général Dubail
St-Germain-en-Laye
78000, France

LIENS

pierrehenriheurte.fr
linkedin.com/in/pierre-henri-heurte
heur.itch.io
github.com/heurteph

LANGUES

FR français natif
EN anglais courant
DE allemand niveau B2

HOBBIES

lecture
électronique
cryptomonnaies
chaîne youtube

PROJETS

2020 - Present	The Brittle Ones - Projet étudiant M2	
Game Concept Game Designer Combat Designer Developer	Beat-them-up dans un monde de porcelaine où les combattants se cassent s'ils frappent. Skill set d'esquives pour pousser les adversaires à se briser contre les murs	🕒 4 mois 👤 10
2019 - 2020	Path of Esthesia - Projet étudiant M1	
Game Concept Game Designer Level Designer Developer	Jeu de survie dans une ville contemporaine où vous incarnez une héroïne sensoriellement hypersensible	🕒 4 mois 👤 5-8
2019 - 2020	Furious Pary - Nano-projet	
Game Designer	Jeu de combat en one-hit kill	🕒 2 mois 👤 10

EXPERTISE

Unity	C#/Visual Studio	Game Design	3C, game loops, équilibrage, game feel
Unreal	Blueprint, C++/Visual Studio	Level Design	Sketches, blockout, ProBuilder, BSP
Versioning	Perforce, Git	Teamwork	Teams, Notion
Prototyping	Prototypes, storyboards	Bureautique	Powerpoint, Word, Excel

EDUCATION

2019 - 2021	CNAM-ENJMIN, Angoulême	
Master JMIN en Game Design	Méthodologies du game design, game feel, équilibrage de système de jeu, prototypage rapide, scripting sur moteurs de jeux Unity et Unreal, level design, intégration d'assets graphiques et sonores avec Wwise, documentation, travail en équipe, présentations publiques	
2015 - 2016	Université Paris VI UPMC	
M1 ANDROIDE	Suivi mais non validé. Systèmes multi-agents, recherche opérationnelle, traitement automatique du langage NLTK, développement menu de restaurant en C++/Qt, représentation des connaissances, Python, XML, SQL, Git	
2010 - 2013	Licence d'Informatique	Java, C, Python, automates cellulaire Java OpenGL, programmation par contraintes, probabilités, théorie des graphes, complexité des algorithmes, architecture machine MIPS32, théorie de la compilation

PORTFOLIO

