



PIERRE HENRI HEURTÉ

Recherche d'un poste en **Game Design**

Je suis **game designer** à Asobo Studio, actuellement sur la licence **Flight Simulator** dont la dernière version **MSFS 2024** est sortie l'année dernière.

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 un lien efficace avec le **pôle technique**.

CONTACT

- +33 6 17 75 14 89
- pierrehenriheurte@gmail.com
- 66 cours Édouard Vaillant
Bordeaux
33300, France

LIENS

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

LANGUES

- français natif
- anglais niveau C1
- allemand niveau B2

HOBBIES

- lecture
- histoire
- cryptomonnaies
- chaîne youtube

PORTFOLIO



EXPERIENCE

mars 2021 - Maintenant	Microsoft Flight Simulator 2024	
Game Designer	Owner des activités du mode carrière de MSFS 2024, gamification pour ouvrir la sim à un public casual DLC de Stranger Things en partenariat avec Netflix	5 ans
	Microsoft Flight Simulator 2020	
	Développement de missions pour MSFS 2020 puis pour le DLC Top Gun Maverick	
2020 - 2021	The Brittle Ones - Projet étudiant M2	
Game Designer Developpeur	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 Designer Developpeur	Jeu de survie dans une ville contemporaine où vous incarnez une héroïne sensoriellement hypersensible	4 mois

SKILLS

Unity	C#/Visual Studio	Game Design	3C, game loops, balancing, game feel
Unreal	Blueprint, C++/Visual	Level Design	Sketches, blockout, ProBuilder, BSP
Versioning	Git, Perforce	Teamwork	Teams, Notion, Azure DevOps
Prototyping	Prototypes, storyboards	Office	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 Unity et Unreal, intégration d'assets, documentation, travail en équipe, présentations publiques	
2015 - 2016	Université Paris VI UPMC	
M1 ANDROIDE	Systèmes multi-agents, recherche opérationnelle, traitement automatique du langage NLTK, développement d'un menu pour un restaurant en C++/Qt., Usage de Python, XML, SQL, Git	
2010 - 2013		
Licence d'Informatique	Java, C, Python, programmation par contraintes, probabilités, théorie des graphes, complexité des algorithmes	