

Jérémy HARTVICK

 jeremyhartvick@gmail.com

 +33 (0)683 087 800

 www.jeremyhartvick.com



GAME & LEVEL DESIGNER

Créatif, Motivé, Proactif et Avidé d'apprendre

A la recherche d'un poste de Game Designer à partir de Février 2017.

Citoyen français, titulaire d'un visa PVT de 2ans pour le Canada.

Détenteur d'un permis de conduire.

Objectif

Affiner mes connaissances et mes savoir-faire en travaillant au contact d'une équipe expérimentée et créative.

Expérience professionnelle

Jul. - Déc. 2016



Game Designer à **ForceField VR**, Amsterdam, PAYS-BAS

Design 3Cs VR, UX design, scripting, réalisation de **tableaux de données** et **supervision des playtests** dans le cadre du développement d'un projet en réalité virtuelle non-annoncé.

Juin - Oct. 2015



Game & Level Designer sur **Act of Aggression** (PC) à **Eugen Systems**, Paris, FRANCE
Meilleur jeu PC 2015 - Ping Awards (Paris)

Conception d'unités et de mécaniques de jeu, itération sur le **système de ressources**, **équilibre** et **level design** de 4 cartes **multijoueurs**.

Juin - Août 2014

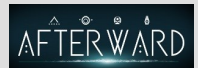


Game Designer sur **Furi** (PC & PS4) à **The Game Bakers**, Montpellier, FRANCE

Combat design, **boss design**, **level design**, **documentation** et **scripting** en C# d'un prototype d'outil de conception de patterns de tir sous le moteur Unity3D.

Succès académiques

Sept. 2015 -
Juin 2016



Lead Game Designer sur **Afterward** (PC) à **Supinfogame**, Valenciennes, FRANCE
Meilleur jeu étudiant 2016 - 16bit Awards (New York)

Direction créative, **design 3Cs**, **design des ennemis**, **scripting**, support en **level design** et en **production** dans un équipe de 7 étudiants dans le cadre de notre projet de fin d'études.

Formation

2011 - 2016 **Supinfogame** (Valenciennes, FRANCE): **Bachelor & Master de Game Design & Management**

2010 - 2011 **Université Stendhal** (Grenoble, FRANCE): Une année de **licence LEA Anglais & Japonais**

Compétences logicielles

●●●●● Maîtrise approfondie

●●●●○ Peut de produire du contenu final

●●●○○ Peut fournir du support / prototyper

Level Design & Building



●●●●● Unity 5



●●●●○ Unreal 4



●●●○○ Blender

Programmation



●●●●○ C#



●●●○○ AS3



●●●○○ Javascript



●●○○○ Python

Graphisme



●●●○○ Photoshop



●●●○○ Illustrator



●●○○○ Flash

Langues

 **Français**: Langue maternelle  **Anglais**: Professionnel

  **Espagnol et Japonais**: Niveau intermédiaire

Intérêts

- Voyager et découvrir de nouvelles cultures (Japon, Canada, Pays-Bas, Antilles...)
- Ecouter et jouer de la musique: **21ans de pratique du violon**.
- Intérêt pour le **cinéma** et les **séries TV** (Usual Suspect, Marco Polo, Sense8), les **sciences**, les nouvelles **technologies** et la **psychologie**.

Références

Mark Oxenham, Directeur du dév. à Good Catch
markmoxenham@gmail.com / +44 7729 219944

Tor Sigurdson, Game Designer à ForceField VR
tor@forcefieldvr.com / +31 640 590 609

Fabien Reiner, Game Designer à Eugen Systems
fabien@eugensystems.com / +33 675 970 433

Emeric Thoa, Directeur Créatif à The Game Bakers
emeric@thegamebakers.com / +33 680 086 734