

**Jérémy HARTVICK**  
 jeremyhartvick@gmail.com  
 +33 (0)683 087 800  
 www.jeremyhartvick.com  
 Linked in

# GAME & LEVEL DESIGNER

Créatif, Motivé, Proactif et Avide d'apprendre

Citoyen français vivant au Royaume-Uni. Prêt à se relocaliser.

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

Depuis Mars 2017



**Game Designer & Scriptor** à **Rockstar North**, Edimbourg, ROYAUME-UNI

Design, scripting et supervision de missions solo de **Red Dead Redemption II**. Gestion de la communication entre départements pour garantir le respect des **deadlines et des standards** de qualité.

Juil. - Déc. 2016



**Game & Level Designer** sur **Term1nal** (Gear VR) 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, équilibrage** 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.

## 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](mailto:markmoxenham@gmail.com) / +44 7729 219944

**Tor Sigurdson, Senior Game Designer** à **Vertigo**  
[tor.sigurdson@gmail.com](mailto:tor.sigurdson@gmail.com) / +31 640 590 609

**Fabien Reiner, Senior Game Designer** à **Ubisoft**  
[fabien.reiner@gmail.com](mailto:fabien.reiner@gmail.com) / +33 675 970 433

**Emeric Thoa, Directeur Créatif** à **The Game Bakers**  
[emeric@thegamebakers.com](mailto:emeric@thegamebakers.com) / +33 680 086 734