



# TIMOTHÉ COURTIER

## GAME DESIGNER

### INFORMATIONS

timothe.courtier.pro@gmail.com

06 75 78 51 31

Resident en île de France - Courbevoie

timothe-courtier.myportfolio.com

linkedin.com/in/timothe-courtier/

Je souhaite créer des expériences uniques et transmettre des sensations fortes à travers du design orienté joueur. Les jeux vidéo sont un moyen de partager un monde et de faire ressentir des émotions puissantes pour l'utilisateur.

### COMPÉTENCES

Français natif

Anglais professionnel (C1)

Google Workspace

Microsoft Office

Adobe Photoshop/InDesign/Premiere

Unity & Unreal Engine

Git Workflow

JIRA & Confluence

### CENTRE D'INTÉRÊT

Jeux vidéo : Découvrir et multiplier les expériences pour élargir mes connaissances et ma vision du Game Design.

Jeux de société : Une approche différente du divertissement. Souvent sociale et orienté accessibilité.

Matériel informatique : Montage de PC, et veilles sur les nouveautés.

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### October 2022 - 2023 : Game Designer - Aurory

FreeToPlay MMO RPG & Tactic game - Aurory

- Game design, brainstorm UX & documentation, de la conceptualisation au rational combat design, utilisation de Confluence & Gsheet

- Retours sur le design actuel, propositions d'améliorations en prenant en compte la capacité actuelle de l'équipe

- Analyse des statistiques et des retours de la communauté pour améliorer le produit, utilisation de JIRA, Figma & Machinations

### Septembre 2021 - Aout 2022 : Game Designer & Tester Assistant (Alternance) - Ubisoft

Projet d'échappée game multijoueur VR - Notre Dame brûle

- Itérations game design & creative briefs pour l'équipe

- +50 sessions de playtests organisées, mail hebdomadaire de synthèse et d'améliorations d'UX à l'équipe de production

### 2021 - 2023 : Enseignant freelance Game Designer

Réalisation de +10 semaines d'interventions en Game Design pour des étudiants en Bachelor et Master

- 'Boîte à outils de Game Design', Comment améliorer l'efficacité de l'équipe design au sein d'une production, à la fois sur les documents et du produit.

- 'Rationalisation Design', Approche UX et rationalisation des mécaniques. Comment améliorer la qualité et le contenu des documents de production

- 'Jeux de société', 1 semaine de l'itération design au prototype fonctionnel

### Février - Aout 2020 : Stage Testeur QA - Focus Entertainment

## PROJETS

### Equinoxe : Janvier - Décembre 2021 | Lead Game Designer

Publié sur Steam : Jeu solo contemplatif et narratif avec des phases de puzzles qui prend place dans deux mondes miroirs

- Lead game designer d'une équipe de 4 GD :

- Game concept, narration document, creative briefs, puzzle mechanics, onboarding, scope poster

- Réalisation d'un backlog sur Gsheet (sprite, sounds & features lists) avec sanity test interactif

- Coordination dans une équipe de 17 personnes, itération du design et management de projet, validations des milestones, publishing Steam & monitoring

### Pentabrawl : Octobre - Décembre 2019 | Lead Game Designer

## FORMATION

### 2018 - 2022 : IIM Bachelor & Master Jeux Video - Game Design

- 2 productions de jeux type «vertical slices» (Equinoxe & Pentabrawl)

- +20 game jams en tant que Producer ou Game Designer

- Game concept, gamefeel, 3C, core pillars, level design, FDNA, gameloop, UX, accessibility, balancing & emotions

- Formation Unity & initiations Unreal Engine

- Management de projet, Backlogs & QA testing

- Soft Skills : méthodologie de créativité, travail d'équipe & agilité