Thomas DURET

QA Tester & Game Designer

Vénissieux
t.duret@hotmail.com
06.01.29.15.94
Permis B, véhiculé

Passionné par les jeux sous toutes leurs formes et les **émotions** qu'ils procurent, je cherche à rejoindre une **entreprise ambitieuse** où je pourrai **m'investir**, **évoluer** et **contribuer** à créer des **expériences uniques** qui marquent les esprits des joueurs.

Langues

Anglais | Equivalent B2, parlé et écris, vocabulaire technique

Espagnol | Compréhension orale et écrite, discussions simples

Informatique

Unreal Engine & Unity
Prototypes de jeux en visual scritping, Anims, Materials, Data Table, Lights, FXs, interface, Behavior Tree, outils de debug

Suite Office & Adobe
Rédaction de docs Word, présentations PowerPoint, tableaux Excel, montages photo et vidéo sur Photoshop & Premiere

Développement Web
HTML, CSS, Javascript
Réalisation de mon site portfolio
https://thomas-duret.fr/

Compétences

Game Design
Etude de marché, analyses, brainstorm, équilibrage, rédaction de docs, prototypage, sessions de test, UI/UX, gamefeel…

QA Test
FTUE, feeback équilibrage, tests libres et test ciblés, rapports de bugs, gestion de tickets

Centres d'intérêt

Jeux vidéo : Outer Wilds, Tunic, League of Legends

Sport : Basket, musculation, escalade..

Sciences comportementales : anthropologie, psychologie, neurosciences

Formations

Bachelor Game Design | *e-artsup Lyon* (2016 - 2019)
Game Design, Level Design, rédaction de documents, gestion de projet, prototypages, QA Test et playtest sur plus d'une **vingtaine de projets** de jeux divers et variés.

Bac S - SVT | Lycée Charlie Chaplin (2016)

Expériences professionnelles

Conseiller de vente | *Zolpan* (mai 2024 – nov 2024)

- Accueil des **clients**, détection des **besoins**, **conseils ciblés** en fonction de la demande, conclusion de **vente**
- **Préparation** de commandes, mise à teintes, ilôtage et **agencement** du magasin, **gestion** des produits

QA Tester | *RyseUp Studios* (juin 2023 – sept 2023)

- **FTUE** et retour d'expérience, sessions de **tests libres** ou **ciblées** : équilibrage, level design, plateforme, appareil, optimisation, bug tracking
- **Gestion** et **suivi de bugs** (méthode Kanban) avec création de tickets et **rapports** détaillés

Lead Game Designer | *Kuhlturs* (sept 2021 – mars 2023)

- **Gestion** de projet, **management** d'équipe, plannification et répartitions des tâches
- **Game Design** de deux projets de Play2Earn, équilibrage et sessions de tests
- **Prototypage** sur Unreal Engine 5
- Rédaction de **documents techniques** (GDD, withepapers) et **présentations** PowerPoint
- Création, gestion, modération et gamification du **serveur communautaire** Discord (+10.000 prs.)

Freelance – Game Design & Développement | *Blueprints*

- Missions auto-entrepreneur : Lacoste / Otaku Klub