

THOMAS PULLUELO

GAME DESIGNER/LEVEL DESIGNER

A la recherche d'un stage/emploi dès Juillet

+33 622 955 896

pulluelo.thomas@gmail.com

Mon Portfolio

Mon LinkedIn

109 rue du Quesnoy, 59300, Valenciennes, FR.



FORMATION

- 2014 - auj **Management & Game Design**
Supinfogame Rubika/Valenciennes, France. Master attendu en 2017.
- 2012-2014 **DUT informatique, spécialisation imagerie numérique**
Université d'Aix Marseille/Arles, France.
- 2012 **Baccalauréat Série Scientifique option Physique Chimie**
Lycée Pierre Bourdieu/Fronton (31), France.

EXPERIENCE

- Juin-Oct 2016 **Stage, Omnidrone** Entreprise de jeux vidéo/Barcelone, Espagne
Game Designer sur le MOBA Titan Brawl
Balancing, Design de héros/stratégies, système de récompenses et monétisation.
Identifier les problèmes et opportunités ratés.
Autres Missions : réalisation de Focus Group/Playtest et programmation d'outils d'analyses. Utilisation de la méthode Agile.
- Avril-juin 2014 **Stage, EXM Company** Entreprise multimédia/Toulouse, France
Programmeur, Web Designer
Réalisation d'une application web pour le service communication de Airbus.
Refonte de l'intranet de EXM company.

RÉALISATIONS

- Oct-Juin 2017 **The Key, Projet de fin d'études - Lead Game Designer**
Responsable du Game Design et Level Designer sur The Key, un jeu d'angoisse/fantastique à la vue subjective. PC/MAC.
- Nov-Mars 2017 **Projet E-sport, Entreprise BARCO - Game Designer**
Design, gamification et adaptation de nouveaux médias pour la technologie Escape.
- Dec-Mars 2017 **Serious Game, AAFF/Eurogroup/Bouygues - Game Designer**
Réalisation d'un jeu de vulgarisation sur le sujet du fret ferroviaire.
- Mars 2016 **Hazardice - Chef de Projet**, Party Game PC/Mac, 21 personnes.
- Nov-Mai 2015 **Remains - Game Designer**, Hits Playtime contest, 5 personnes.

COMPÉTENCES

- Game Design** Réalisation de Game Design Document, connaissance du metagame et de la gamification.
- Level Design** Réalisation de Level Design Documents. Création de niveaux de jeu sur Unity, Unreal Engine 4 et Valve Hammer.
- Management** Pilotage d'une équipe projet (jusqu'à 20 personnes).
Méthode Agile/Scrum.
- Marketing** Réalisation de dossiers de : Monétisation, Benchmark, stratégie de Crowdfunding, étude de cible.

Techniques/outils

Unity		Final Cut Pro	
Unreal Engine		Logic Pro	
Photoshop		Linux, OSX	
Suite Office		HTML/CSS/JS	
Apple Life		PHP	
3DS Max		C++, C#	

LANGUES

- Français**
Langue natale.
- Anglais**
Courant.
- Espagnol, Catalan**
Niveau scolaire.

PROFIL

- Entrepreneur,**
- Organisateur,**
- Créatif.**

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Jeux vidéo**
Half Life, Tomb Raider, The Last of Us, Destiny, P.T, Inside.
Jeux autant compétitifs que Solo.
- Sports**
Basket en club (top 11 français) pendant 7 ans, natation, Parkour, Badminton.
- Musique**
Création d'une chaîne youtube de promotion d'artistes indépendants et de nouveaux mouvements musicaux.
- Création de courts-métrages**
Scénarisation, montage, effets visuels.
- Cinéma**
Jonathan Nolan, Quentin Tarantino, Ridley Scott, films d'Horreur, Fantastiques et Science-fiction.

RECOMMANDATION

Damien Yvray,
Lead Game Designer, Omnidrone
damien.yvray@omnidrone.net

Laurent Poentis,
President, EXM Company
laurent.poentis@exmcompany.com