

Romain Pierson

18 rue de paris
92100 Boulogne Billancourt
06 60 16 46 70
romain.pierson@gmail.com
www.romain-pierson.com
metajv.wordpress.com



Game Designer

COMPÉTENCES

Game Design :

- Game Design Document
- Quest Design
- Level Design
- Flowchart
- Intégration

Graphisme :

- Dessin
- Schématisation
- Storyboard

Projet :

- Gestion de projet
- Communication
- Travail en groupe
- Planning
- Prototypage papier/numérique

LOGICIELS

Bureautique :

- PowerPoint
- Word
- Excel

Moteur de jeu / Graphisme:

- Unity
- Construct 2
- Photoshop
- InDesign

FORMATIONS

2011-2014

Bachelor en Game Design, ICAN

Game Design, option Développement Unity

2007-2010

Bachelor en Arts Numériques, ESA

Graphisme et animation numériques,
option Sculpture

LANGUES

Anglais, Professionnel

Espagnol, Notions

CENTRES D'INTÉRÊTS

Lectures : Science fiction/anticipation (K.Dick, M.Crichton, F.Brown), Livres de design (Juil, Hodent, Norman)

Sciences : Documentaires animalier/astronomie/science.

Loisirs : Fan de Nanars, prototyper des jeux de plateau, marche

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Décembre 2017 - [CDI - poste actuel]

Game Designer, Koalabs - Paris

Syberia : The World Before, **PC/Mac/PS4/Xbox One/Switch**

- Rédaction de documents de design
- Design de l'UI et de l'UX (mock-up et documentation)
- Création et documentation des puzzles

Octobre 2015 - [CDI - 2 ans et 3 mois]

Game & Level Designer, The Good Drive - Paris

The Good Drive, **PC/IOS/Android**

The Good Drive REMC, **PC/IOS/Android**

Game Design :

- Rédaction de documents de design
- Design d'UI et de navigation

Level Design :

- Réalisation du scripting et de la circulaire de trajets
- Intégration et correction de contenu

Chargé de projet - Portail TGD

- Design de la plateforme de lancement des jeux *The Good Drive*
- Suivi et gestion de la production du projet

Octobre 2014-2015 - [CDD - 7 mois]

Game Designer & Testeur Q/A, Kobojo - Paris

Mutants : Genetic Gladiators (200K DAU, 1.2M MAU), **Facebook**

- Création de contenu sur *Mutants : Genetic Gladiators*
- Quest et Content designer sur *Pyramid Valley* et *Atlantis Fantasy*
- Assurer les tests et debugs de : *Pyramid Valley* et *Atlantis Fantasy*
- Chargé de la gestion des jeux : *Pyramid Valley* et *Atlantis Fantasy*

Février 2014 - [Stage - 8 mois]

Game Designer & Testeur Q/A, Kobojo - Paris

Pyramid Valley (65K DAU, 275K MAU), **Facebook**

Atlantis Fantasy (25K DAU, 120K MAU), **Facebook**

Goobox (45K DAU, 240K MAU), **Facebook**

- Quest et Content designer
- Assurer les tests et debugs
- Chargé de la gestion des jeux : *Pyramid Valley* et *Goobox*

Juin 2013 - [Stage - 3 mois]

Game Designer, Serious Game Lab - Paris

Papillon, **Android/Web/Jeu de plateau**

- Réalisation de documents de design
- Création d'un prototype, type jeu de plateau du projet
- Chargé du Game Design de l'application Mobile
- Création de mock-up pour le site du projet