



Thomas DURET

Game Designer & QA Testeur



📍 Lyon / Lille
✉️ 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 écrit, vocabulaire technique

🇪🇸 Espagnol | Compréhension orale et écrite, discussions simples

Informatique

Unreal Engine & Unity

Prototypes de jeux en visual scripting, Anims, Materials, Data Table, Lights, FXs, Interface, Behavior Tree, outils de debug

Suite Office & Adobe

Word : Rédaction de documents techniques

Excel : Equilibrage, calculs, stats, org.

PowerPoint : Présentations projets, wireflow

PS & Premiere : Montages photo et vidéo

Développement Web

Réalisation de mon site portfolio

<https://thomas-duret.fr/> (HTML, CSS, JS)

Compétences

Game Design

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

QA Test

FTUE, tests libres et ciblés, rapports de bugs, gestion de tickets, JIRA, feedbacks divers

Centres d'intérêt

Jeux vidéo :

Sport : Basket, musculation, escalade...

Musique : métal, OST jeux, 8bit, instrumental, irish folk...

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.



Expériences professionnelles

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

- Accueil des **clients**, détection des **besoins, conseils ciblés**, conclusion de **vente**, fidélisation & offres
- **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, planification 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, QA & LVL Design | *Blueprints*

- **Missions** : Easybrain (LD), Lacoste (GD), Kuhlturs (GD), RyseUp Studios (QA)

