



Jesse Himmelstein

Développeur, game designer, chercheur, entrepreneur



Carrière

2018-Aujourd'hui : Co-fondateur de Play Curious (Perpignan)

Design, programmation, et commercialisation des jeux vidéo pour faire découvrir des sujets fascinants : science, technologie, espace, environnement, etc. Sélectionné pour la 1ère classe de l'incubateur startup 'UPVD IN CUBE.

2018-2019 : Développeur freelance à ILSR (Finlande, en télétravail)

Création d'un logiciel en ligne pour la recherche biotechnologique sur le cancer de la prostate.

2017-Aujourd'hui : Expert pour la commission européenne (Luxembourg)

Evaluation, contrôle et conseil pour des projets de recherche.

2012-2017 : Directeur du GameLab au CRI (Paris)

Création et coordination de projets de recherche international au mi-chemin entre le jeu, la science et l'éducation.

2012-2017 : Co-fondateur de Gamelier (Paris)

Lancement et organisation d'un club de développement de jeu vidéo à Paris : conférences, ateliers, game jams, etc.

2010-2012 : Chef de projet à DIGINEXT (Toulouse)

Leader technique et chef de projet pour des projets de recherche en VR et AR pour la gestion de crise, l'urbanisme, et des musées.

2005-2010 : Ingénieur R&D à Kineo CAM (Toulouse)

Développement des applications et des algorithmes pour les clients dans l'aéronautique et l'automobile, tel que Ford Motor Company.

✉ jesse@heavenstone.net

☎ +33 6 25 30 07 93

🌐 Double nationalité :
américain / français

🏠 Marié, 2 enfants

🌐 heavenstone.net/jesse/

🔗 [drpepper](https://drpepper.com)

🐦 [@himmelattack](https://twitter.com/himmelattack)

📘 [jessehimmelstein](https://www.facebook.com/jessehimmelstein)

🌐 [jesse-himmelstein](https://www.linkedin.com/in/jesse-himmelstein)

🔧 Tech

- JavaScript (browser & node.js)
- HTML5 & Electron
- PostgreSQL
- git
- Unity / C#
- React & React Native
- AngularJS
- Clojure & ClojureScript
- Swift
- Java
- ColdFusion
- MongoDB
- nginx
- Laser cutting
- C++
- Ruby
- PHP



Projets notables

Blockchain Battle - Jeu vidéo pour vulgariser la cryptomonnaie
Conception, programmation, gestion de projet.

Includo - Projet de recherche UE-Inde sur le jeu pour le changement social

Création des jeux vidéo et jeux de société afin de promouvoir la diversité et l'inclusion dans le travail.

RedWire - Langage de programmation visuelle en HTML5
Design, programmation, gestion de projet.

RedMetrics - Service d'analytique de jeu open source en Java
Design, gestion de projet.

IdeaWeave - Webapp pour collaborer sur des projets innovateurs
Développement front- and back-end en JavaScript, à base de websockets.



Formation

2005-2008 : Thèse en robotique et planification du mouvement au LAAS-CNRS (Toulouse)

Sous la direction de Jean-Paul Laumond, mon travail s'attaquait aux problèmes de planification du mouvement dans un contexte industriel, tels que les *swept volumes*, la détection de collision, et la planification en collision.

2003-2005: Master en informatique à l'INSA (Toulouse)

1998-2002: Bachelors (license) en informatique à Johns Hopkins University (Baltimore)



Communauté

2018-2019 : Co-organisation de la Perpignan Game Jam (Perpignan)

Événement unique qui inclut des spectacles musicaux et conférence-jeu en plus de la game jam

2016-2017 : Organisation de l'*open source game devroom* à FOSDEM (Brussels)

2012-2017 : Organisation des événements bi-mensuels sur le développement de jeux vidéo indépendant au Gamelier (Paris)

2016-2017 : Conception et création de la *Game Lab Summer School (GLASS)* (Paris)

École d'été consacrée à la création des jeux scientifiques

2014-2017 : Organisation de 3 ateliers sur le jeu vidéo et la science à A MAZE (Berlin)



Enseignement

2020-Aujourd'hui : ETPA (Toulouse) - Responsable game design 1ère année.

2012-Aujourd'hui : IMERIR (Perpignan) - Robotique avec NAO, OpenCV, Arduino. Programmation en C, Java JavaScript, Swift, PHP, Arduino.

2014-2015 : Université de Montpellier Paul Valéry (Montpellier) - Game design.

2013 : ENSEEIHT (Toulouse) - Programmation en C, le shell, les systèmes d'exploitation, IPC.



Sélection de publications de recherche

Contribution d'une section à "**Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences**". George Kalmpourtzis, CRC Press (2018).

Jesse Himmelstein, Gayathri Gopalakrishnan (2017). "**Tackling implicit and explicit bias through games that teach workplace diversity.**" European Conference of Game Based Learning..

Çatak, G., Himmelstein, J., Sedano, C. I., Schneider, D. K., Szilas, N., Smed, J., & Sutinen, E. (2017). "**Game Co-design with and for Refugees. An Intercultural Approach**". In KUI. Berlin, Germany.

Jennett, Charlene; Kloetzer, L.; Himmelstein, J.; Vaugoux, A.; Iacovides, I. and Cox, A. L. (2016). "**Learning in Game Jams: A Case Study of the GLASS Summer School.**" In: Playful Learning 2016, 13-15 July 2016, Manchester, UK.

Jesse Himmelstein, Raphael Goujet, Tam Kien Duong, Jason Bland, Ariel B. Lindner (2016). "**Improving Citizen Science Games through Open Analytics Data**". In: Journal of Human Computation 3:1, pp 119-141.

Himmelstein, J., Couzic, M., Jennett, C., Cox, A. L., Goujet, R., Lindner, A., Taddei, F. (2014). "**RedWire: A novel way to create and re-mix games.**" In: CHI PLAY '14: Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play, pp.423-424.