



jesse@heavenstone.net
+33 6 25 30 07 93

Double nationalité : USA / France
Habitant à Nantes, France
Marié avec 2 enfants

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

 heavenstone.net/jesse/

 [drpepper](https://github.com/drpepper)

 heavenstone.net

ÉDUCATION

2005-2008 - Toulouse, France
**Thèse en IA et robotique
à LAAS-CNRS**

Planification de mouvement
Swept volumes avec le GPU
Modèles industriels complexes

2003-2005 - Toulouse, France
**Master en informatique à
l'INSA**

Dans les top 3 de la promo

1998-2002 - Baltimore, MD
**BS en informatique à
Johns Hopkins University**

ENSEIGNEMENT

**Enseigné le game design
et l'informatique**

2019-2023 - ETPA - Toulouse
2012-2023 - IMERIR - Perpignan
2014-2015 - Univ. of Montpellier
2013 - ENSEEIHT - Toulouse

LOISIRS

Spikeball / roundnet
Musique et guitare
Cuisine
Films de kung-fu
Game jams

Jesse Himmelstein

J'aime contribuer mon énergie, ma créativité, et mes compétences à la création de produits à impact positif.

CARRIÈRE

2018-2025 - Nantes, France

Co-fondateur de Play Curious

Gestion d'un studio de jeu vidéo pour apprendre et pour sensibiliser "Bootstrap" de l'entreprise, suivi par une levée de \$100k d'investisseurs
Conception de 4 jeux sélectionnés par des festivals
Création d'un jeu de marketing avec 150k sessions le premier mois
Publication de 2 jeux sur les app stores iOS et Android
Enregistrement d'un cours avec 4.5★+, enseigné dans 3 écoles de business
Contrats avec 12 clients : associations, universités, et entreprises
Programmation d'un moteur de jeu custom en Typescript
Intégration avec PixiJS, Three.js, and Ink, et des shaders écrits en GLSL
Devops avec Docker, Ansible & Github Actions
Déploiement sur AWS, Cloudflare, et DigitalOcean
Organisation de 5 game jams à Perpignan avec 60-80 participants

2017-Aujourd'hui - Luxembourg

Expert pour la commission de recherche européen

Evaluation des projets pour 4 appels destinés aux industries créatives
Reviewer expert en jeu et en RV pour 2 projets européens de recherche

2018-2019 - Finlande / remote

Développeur freelance à ILSR

Création d'outils web côté client pour la visualisation de données en D3
Portage d'une tech stack legacy (ColdFusion et SQL Server)

2012-2017 - Paris, France

GameLab Director à Center de Recherche Interdisciplinaire (désormais Learning Planet Institute)

Coordination de 6 partenaires dans un projet de jeu de science citoyenne
Montage d'un projet et création de 3 jeux promouvant l'inclusion en Inde
Conception d'un langage de programmation visuelle en JavaScript
Développement d'un jeu hybride sur tablette avec Unity et C#
Programmation des backends en Clojure, Java et PostgreSQL
Lancement de Gamelier - un club de développement de jeu à Paris
Organisation de 50+ événements : conférences, ateliers, game jams, ...
Création d'une école d'été unique pour mêler science et jeu vidéo
Gestion de FOSDEM Open-Source Game Devroom à Bruxelles durant 2 ans

2010-2012 - Toulouse, France

Project Leader at DIGINEXT

Coordination de 3 projets de recherche européens en RV et en RA
Gestion d'une équipe interne de 5 développeurs
Création d'un service web de synchronisation multi-clients en Python
Maintenance d'une large base de code en C++ avec QT

2005-2010 - Toulouse, France

Ingénieur de R&D à Kineo CAM

Développement des algorithmes de l'IA en planification de mouvement
Conception d'une bibliothèque de détection de collision de voxels en C++
Portage d'une large application sur Linux

PUBLICATIONS DE RECHERCHE

[Publication de 15 articles sur l'IA, la RV et la game design](#)

PROJETS



Secret Woods (2025)

Découvrir les merveilles cachées de la forêt dans ce jeu de puzzle envoûtant



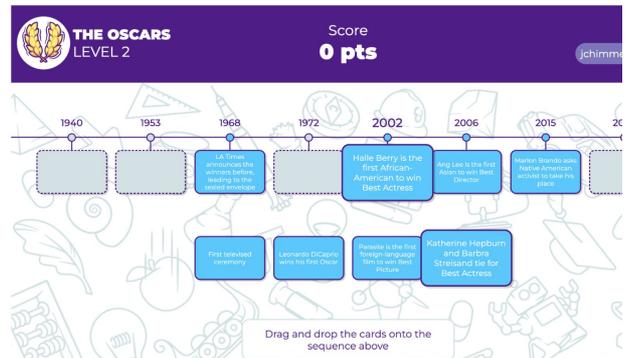
Sea Rescue (2025)

Ramasser des déchets qui polluent la mer dans ce jeu de bateau en 3D



Cyberenquête (2024)

Un jeu sérieux qui sensibilise sur le cyberharcèlement, joué au collège



Mixstory (2024)

Trier les cartes qui représentent les dates et les chiffres dans ce jeu de quiz quotidien



CRISPR Crunch (2023)

Un jeu d'action-puzzle inspiré de l'édition génétique, sur iOS et Android



Neuroboost (2022)

Vivez l'expérience d'un étudiant de 2053 dans ce visual novel pour "apprendre à apprendre"



Blockchain Battle (2020)

Cours en ligne pour apprendre les rouages de la cryptomonnaie, vendu à des écoles de business

REDWIRE

A Novel Way to Create and Remix Games

RedWire (2017)

Langage de programmation visuelle et moteur de jeu en HTML5