



# Marine Dunstetter

Développeuse serious game, gamification

mdunstetter@gmail.com  
06 32 52 47 34  
<http://dunstetter.fr>  
Troyes, 10000

**Réalisatrice vidéo-ludique**, Game Art and Management -  
SUPINFOGAME - Aulnoy-lez-Valenciennes (2011-2013)

**DUT Informatique** - IUT Charlemagne (Université Nancy 2) - Nancy  
(2009-2011)

FREMEN CORP - Développeuse Gameplay/Moteur (2013 à aujourd'hui)

**SG énergie** EnergyCat (Europe) et EcoSmart (EDF), gérez votre maison virtuelle et faites des économies d'énergie chez vous

**Linky** (EDF) Incarne Linky et apprenez à reconnaître les objets énergivores - réalisé en partenariat avec des classes de CM1 et CM2

**Imagana** (Formagraph) Un jeu pour aider les personnes en situation d'illétrisme

**Esprit de service** (AXA) Jeux de dialogues pour travailler la relation client

**Homeplay** (Ecometering) Centralise les objets connectés de la maison, testé sur la station Netatmo, Philips Hue, Parrot Flower Power et les switches Belkin

**VR** Réalisation d'une courte démonstration sur Oculus Rift

STAGES : Formagraph (2013), Vescape GmbH (2012), INRIA Grand-Est (2011)

## Développement

Moteur de jeu, Web, Dev mobile,  
C# - Unity, Javascript - BackboneJS,  
Python - Django, Objective-C - XCode,  
HTML, CSS, Sass, Markdown

Travail en équipe  
Git, code review, Trello

## Game Design

Concept, Game Design Document,  
Scénarisation, Level Desing,  
User Interviews /  
Playtests

## Graphisme

3D, 3DsMax, 2D,  
Composition d'image,  
Animation Flash, Illustrator,  
Photoshop



### J'aime

- Participer à un projet depuis sa conception
- Transformer le game design en code logique
- Définir l'architecture du code
- Pérenniser les technologies que je développe et les rendre génériques
- Être en contact avec les testeurs
- Participer à la scénarisation du projet

### J'aime moins

- Participer à un projet sans dimension ludique
- Participer au bouclage d'un projet sans avoir travaillé au niveau conception
- Effectuer des tâches backend, sans rapport avec l'expérience utilisateur