

# Pauline Andrault

Recherche un poste de Développeuse jeux vidéo Unity

À Singapour ou en remote, à partir de juin 2023



## Coordonnées

+33 6 51 97 37 25

pauline.andrault@edu.escp.eu

## Liens

- [Portfolio](#)
- [Github](#)
- [Le Salon des Enigmes](#)

## Langues

- Anglais (courant)
- Français (maternel)
- Espagnol (courant)

## Compétences

- C# (avancé)
- Unity (certifié)
- GitHub
- Visual Studio 2019
- Spine, Wwise (intégration)
- Jira, Notion, Trello
- Suites Office et Google

## Centres d'intérêts

### Sports

- Capoeira
- Taekwondo
- Tango argentin
- Judo (compétition)

### Production cinéma

Associée chez All in One Production

### Jeux vidéo

- Outer Wilds
- The Legend of Zelda
- Rayman
- Detroit: Become Human
- There is no game

### Backpacking

Voyages en solo en Amérique du Sud et volontariat (guide touristique)

## Formation

2022

**3W Academy • Certification Unity** "Associate game developer"

Formation intensive de 3 mois à temps plein (35h/semaine) en programmation de jeux vidéo avec le moteur Unity (C#). [Lien vers le projet de fin d'études.](#)

2013 - 2017

**ESCP Europe • Master in Management**

Parcours "Grande école". Stratégie, management, marketing, design thinking.

## Expériences professionnelles

2021 - 2022

**Développeuse Unity • Game director • Le Salon des Enigmes**

J'ai co-fondé le Salon des Enigmes, un studio de jeux d'enquêtes historiques. Notre équipe : 2 associées et 10 prestataires (1 scénariste, 1 compositeur, 8 doubleurs).

- **Programmation du jeu "Le Meurtre Borgia" avec Unity (C#)**
- Intégration des assets
- **Travail en équipe** sur le game design et le narrative design
- Conduite des playtests
- **Debugging**
- Entrepreneurat et management
- **Commercialisation**
- Recherche de partenariats

2016 - 2020

**Consultante webmarketing • Content manager • Freelance**

J'ai accompagné des dirigeants d'entreprises B2B dans leur stratégie marketing.

- + de 50 clients en 4 ans
- SEO, growth marketing, rédaction
- HTML/CSS, Wordpress, Hotjar
- Facebook Ads, LinkedIn Ads

2015 - 2016

**Auditrice financière • Stage • EY**

J'ai audité les comptes de Thalès, Zodiac Aerospace et Renault.

## Expériences personnelles

2021 - aujourd'hui

**Développeuse Unity • Indépendante**

J'ai travaillé sur plusieurs titres dont un jeu mobile à la "Plants vs Zombies" dans une équipe de 6 ([Papy Boom](#)), un jeu de quiz multijoueur PC/mobiles ([Culture Clash](#)) et un RTS multijoueur sur PC ([Last Faction](#)).

- Programmation en C# avec Unity
- Multijoueur réseau avec Netcode for GameObjects
- Versionning avec Git, debugging
- Wwise : intégration des assets audio
- **Spine** : intégration des animations
- Contribution au game design
- **Travail en équipe**
- Supervision des compositeurs sur un jeu musical

2017

**Game director • Game designer • Orion Adventures**

J'ai conçu et lancé un jeu mobile de chasse aux trésors éphémère, géolocalisé et avec réalité augmentée lors d'un événement de 20 000 participants ([vidéo de l'after event](#)).

- Conception (game design)
- **Ecriture** de 8 scénarios géolocalisés
- Recrutement et supervision de l'équipe de 1 développeur, 1 illustrateur et 4 testeurs
- **Négociation** d'un partenariat avec la Mairie de Paris pour le lancement
- Supervision des tests