

Pauline Andrault

Recherche un poste de Développeuse jeux vidéo Unity

À Singapour ou en remote



Coordonnées

+65 8949 4847

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)
- VR (PICO SDK)
- Jira, Notion, Trello
- Suites Office et Google

Centres d'intérêts

Sports

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

Jeux vidéo

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

Game jams

- [VR Bootcamp](#) by PICO (Singapour, 2023)
- HitboxMakers, prix du public (France, 2023)
- Blockchain Heroes by Ubisoft (France, 2018)

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 19 prestataires (scénariste, compositeur, 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 ([portfolio](#))

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 et des testeurs
- **Négociation** d'un partenariat avec la Mairie de Paris pour le lancement
- Supervision des **tests**