

# Martin Loiseau

25 ans - Bac+6 - Anglais courant (C2) - Paris

## Expérience

2022-2024

### Développeur/Concepteur (Urssaf)

Développement et conception de *serious games* pour le réseau des Urssaf (16 000+ employés). Rôle central dans une équipe créative variée. Développement (C# avec Unity), game-design, prototypage, planning & coordination, écriture, itérations basées sur playtests

2020-2025

### Développeur indépendant

Développement et auto-publication de jeux cross-plateforme sur Steam et Google Play Store : *Mask Around*, *Mask Up*, *Plant Down*. Direction de musiciens. Outils: C# sur Unity & MonoGame, FMOD, animation avec Aseprite

2022

### Développeur Java (Sopra Steria)

Développement en Java pour les applications de catalogue internes à la SNCF. Automatisation de tests avec Postman, coordination avec l'équipe de production. Application de la méthode Agile.

2022

### Design Factory (Gémo)

Conception et réalisation d'une solution interactive physique innovante centrée sur l'expérience familiale d'achat de chaussure en magasin

2021

### Développeur DevOps (Groupement U)

Création de pipeline et d'outils CI/CD pour des logiciels de traitement de donnée de type big data.

## Formation

2022-2023

### Gobelins, l'école de l'image

Mastère spécialisé designer d'expériences interactives (IDE). Workshops et projets portant sur le design et le développement de jeux et d'expériences interactives ; ainsi que sur la production (gestion de projet, marketing)

Thèse professionnelle : Peut-on jouer en bureaucratie ?

Projet de fin d'étude : *Loxodon*, un jeu de simulation de survie en 3D visant à assister la recherche archéologique

2017-2022

### Polytech Nantes

Diplôme d'Ingénieur en informatique.

Architecture logicielle, conception et développement, IHM, technologies du web, VR, cryptographie, gestion de projet.

Spécialisation en informatique décisionnelle : big data, analyse statistique avancée, bases de données, machine learning

## Contact

[martin.loiseau49@gmail.com](mailto:martin.loiseau49@gmail.com)  
07 82 93 26 50

## Outils

### Logiciels

Développement : Unity, MonoGame, Godot, Visual Studio, Visual Studio Code, Rider

Graphisme : Aseprite, suite Adobe (Illustrator, Photoshop, InDesign, Premiere)

Mixage audio : Reaper, Audacity

Modélisation : Blender

Autres : Git, Yarn Spinner, Miro, Figma, Jira, Trello

### Language de programmation

C#	<div></div>
Java	<div></div>
Python	<div></div>
Groovy	<div></div>
JS/TS	<div></div>
C++	<div></div>

## Centres d'intérêts

Cuisine, natation, philosophie, musique ambient

# Mask Around (2023-2024)

[Vidéo](#) - [Google Play Store](#) - [Steam](#) - [itch.io](#)

Mask Around est un platformer roquelike en 2D sorti sur Steam et le Google Play Store en 2024. Il s'agit d'un **projet solo**, avec de l'aide externe pour les musiques et la localisation.

## Défis rencontrés

- Imaginer un moveset complet en 2D à partir de deux boutons
- Anticiper dès le design et implémenter le support d'une variété de plateformes et d'inputs (gyroscope, manette, clavier/souris, etc.)
- Concevoir un algorithme de génération procédurale sans grille
- Conserver une cohérence visuelle à travers les éléments graphiques
- Gérer une communauté de joueurs via les réseaux sociaux



*Le concept initial de Mask Around: tourner son téléphone pour viser !*









# DSN : Une Aventure Bloquissime (2023)

‘DSN : Une Aventure Bloquissime’ est un *serious game* portant sur une norme administrative parfois opaque appelée ‘Déclaration Sociale Nominative’ (DSN), à laquelle sont assujetties les entreprises françaises. Ce jeu a été créé avec pour objectif d’acculturer les collaborateurs du réseaux des Urssaf à ce sujet technique interne majeur.

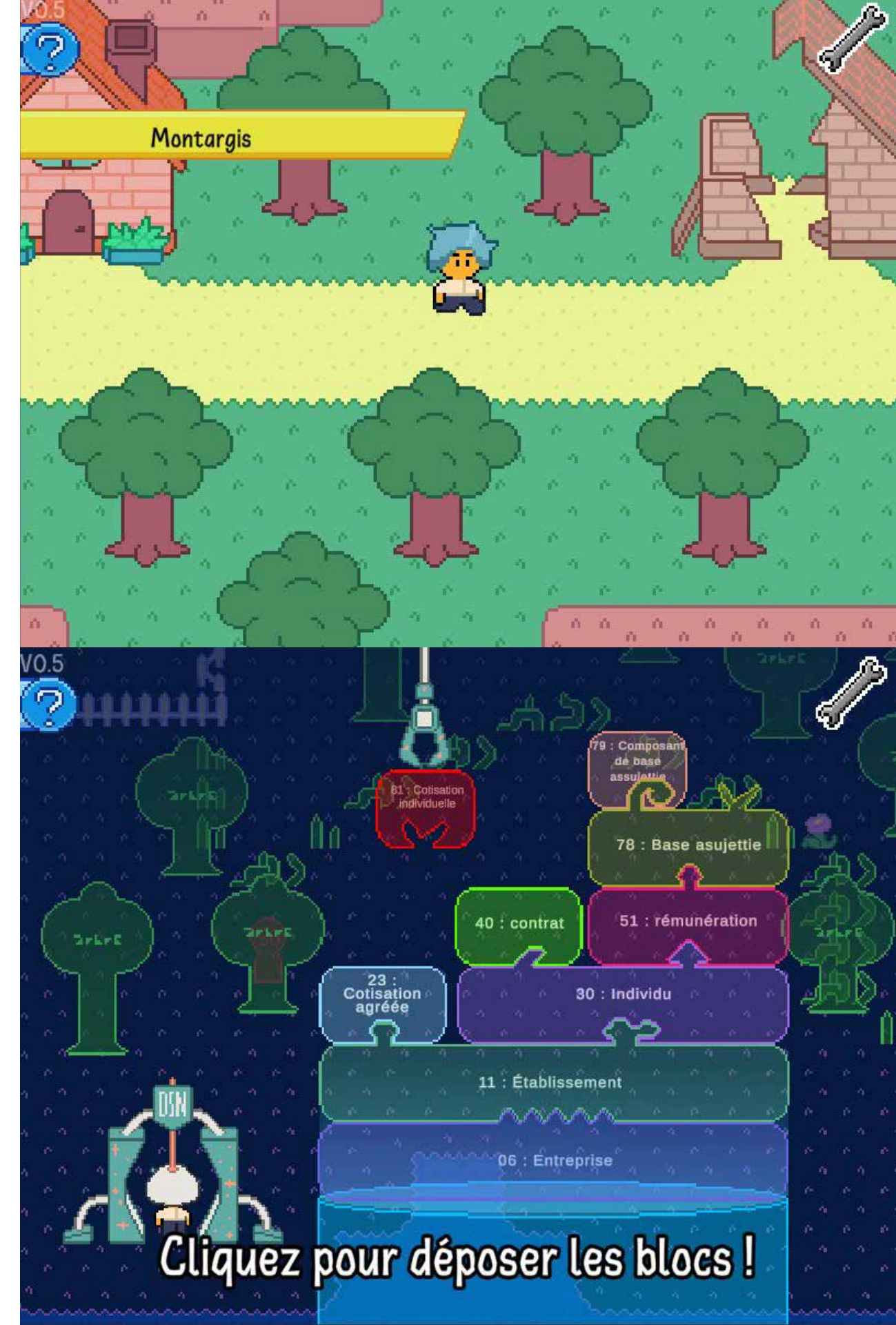
**Rôles :** Développeur principal (Unity WebGL), designer

## Défis rencontrés

- Trouver l’équilibre entre fun et acculturation via le game design et l’écriture
- Créer une expérience adaptée à une large audience composée des 16 000+ employés du réseau des Urssaf, pour la plupart non-joueurs
- Intégrer des experts administratifs techniques au processus de développement
- Itérer et innover avec une équipe interne aux compétences variées



*Le jeu suit le format d'un RPG dans lequel le joueur assiste un personnage dans la création (administrative) de sa boulangerie*





# All That Glitters (2023-2025)

[Steam](#)

*All That Glitters* est un jeu narratif à la première personne, dans lequel le joueur explore le monde depuis sa rivière, en y orpaillant les objets qui s'y échouent. Le jeu a été initialement imaginé à l'occasion d'un workshop de la formation 'Interactive Digital Experiences' (IDE) des écoles Enjmin/Les Gobelins.

**Rôles :** Développeur (Unity 3D), narrative designer

## Défis rencontrés

- Trouver et conserver un ton cohérent dans l'écriture, entre comique et mystérieux
- Intégrer des outils techniques narratifs tels que Yarn Spinner et Text Animator
- Créer un workflow 3D sur-mesure qui tire profit de la variété de l'équipe (modélisation, texturing, rigging, animation).



*Le concept central de All That Glitters: l'exploration du monde sur-place à travers d'intrigants objets pêchés dans la rivière*





# Plant Down (2022)

[Google Play Store](#) - [itch.io](#)

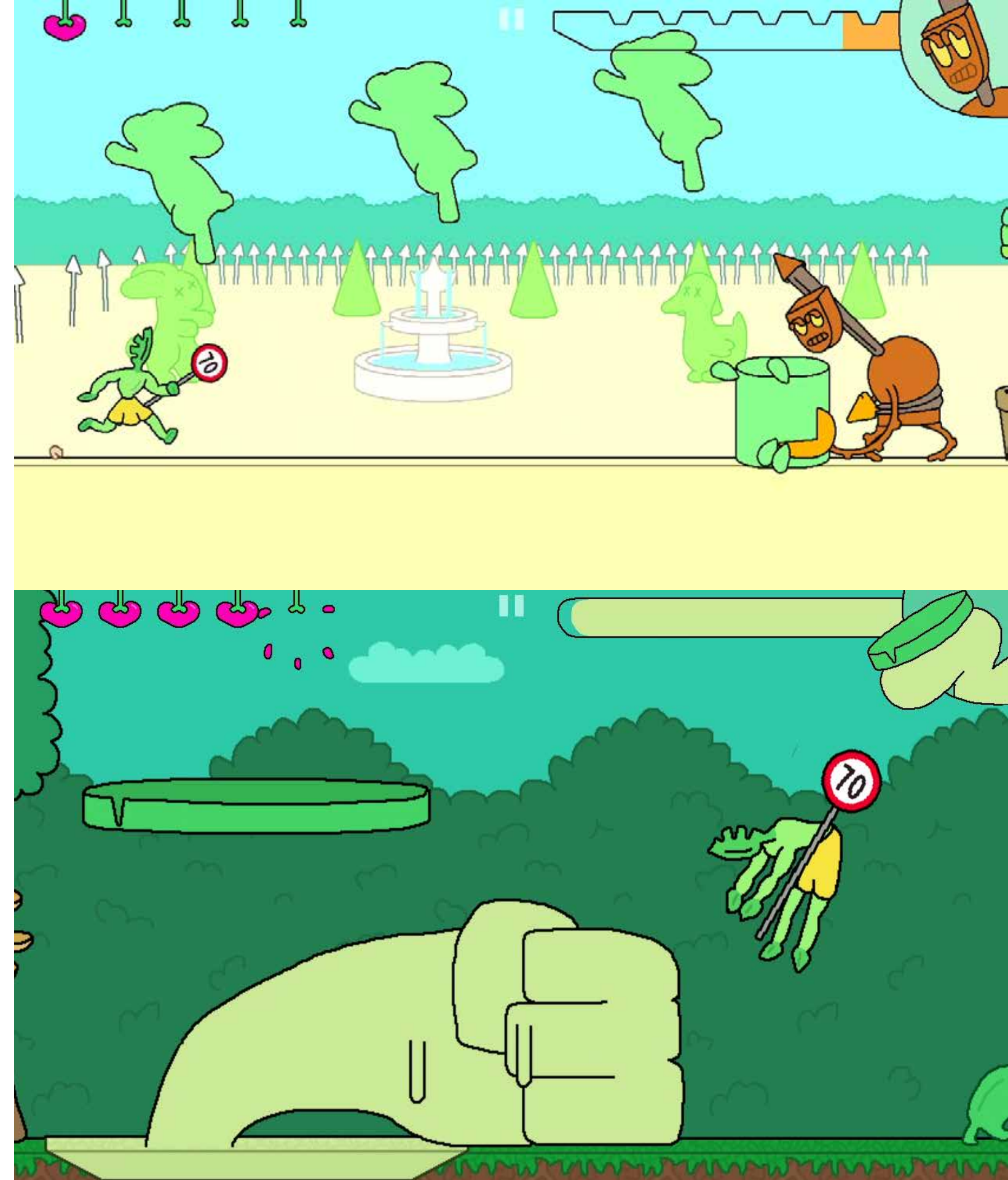
Plant Down est un boss-rush platformer 2D dans lequel le joueur incarne une plante dans une quête instinctive de détruire la monarchie.

## Défis rencontrés

- ‘Tiny design’: créer en tant que **développeur solo** un petit jeu pour une petite plateforme, le mobile, en se concentrant sur la qualité
- Concevoir et animer 3 boss avec des attaques et patterns différents
- Créer un moveset complet en 2D à partir de seulement deux boutons



*Droit au but: Plant Down a été l'occasion pour moi de revenir à l'essentiel en créant quelque chose de petit mais unique*





# Loxodon (2023)

Loxodon est un projet de jeu de survie/FPS qui vise à tester des hypothèses scientifiques sur le comportement des femmes et hommes préhistoriques. Le prototype, réalisé en équipe de quatre en 3 mois à l'occasion du master IDE des Gobelins, se concentre sur la création de gameplay émergent. Nous avons également pu élaborer le planning de pré-production et de production, chiffrer et rechercher les sources de financement ainsi que concevoir et mettre en place une stratégie de communication.

**Rôles :** Gameplay programmer (Unity 3D), game designer

## Défis rencontrés

- Travailler en itérations rapides, en rebondissant sur les retours des joueurs, la sérendipité du développement, les conseils de mentors et l'expertise des scientifiques
- Collaborer au sein d'une équipe aux compétences variées



*Loxodon a bénéficié du labo d'UX des Gobelins pour réunir de la data et des feedback de joueurs*

