

Martin Loiseau

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

Expérience

- 2025-Aujourd'hui
Développeur Interactif (Onepoint)
Conception et développement de dispositifs interactifs et innovants pour divers clients. Mise en œuvre de solutions sur plusieurs environnements technologiques (Unity, Niantic Lightship, React, Three.js, drei)
- 2025
Développeur Unity (Reality Academy)
Développement et maintenance d'une application VR de formation innovante et d'outils de création de contenu en collaboration avec l'équipe de production.
- 2022-2024
Développeur/Game Designer (Urssaf)
Conception et développement de *serious games* pour le réseau des Urssaf : gestion de projet, idéation, prototypage avec Unity, développement, phases de playtest...
- 2020-2025
Développeur indépendant
Développement et auto-publication de jeux cross-plateforme sur Steam et Google Play Store : *Mask Around*, *Mask Up*, *Plant Down*.
- 2022
Développeur Java (Sopra Steria)
Développement en Java pour les applications de catalogue internes à la SNCF. Automatisation de tests avec Postman. Application de la méthode Agile.

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

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#	
Java	
Python	
Groovy	
C++	
JS/TS	

Centre d'intérêts

Cuisine, natation, philosophie