

Martin Loiseau

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

Expérience

2022-2024

Développeur/Game Designer (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-platforme 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
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.

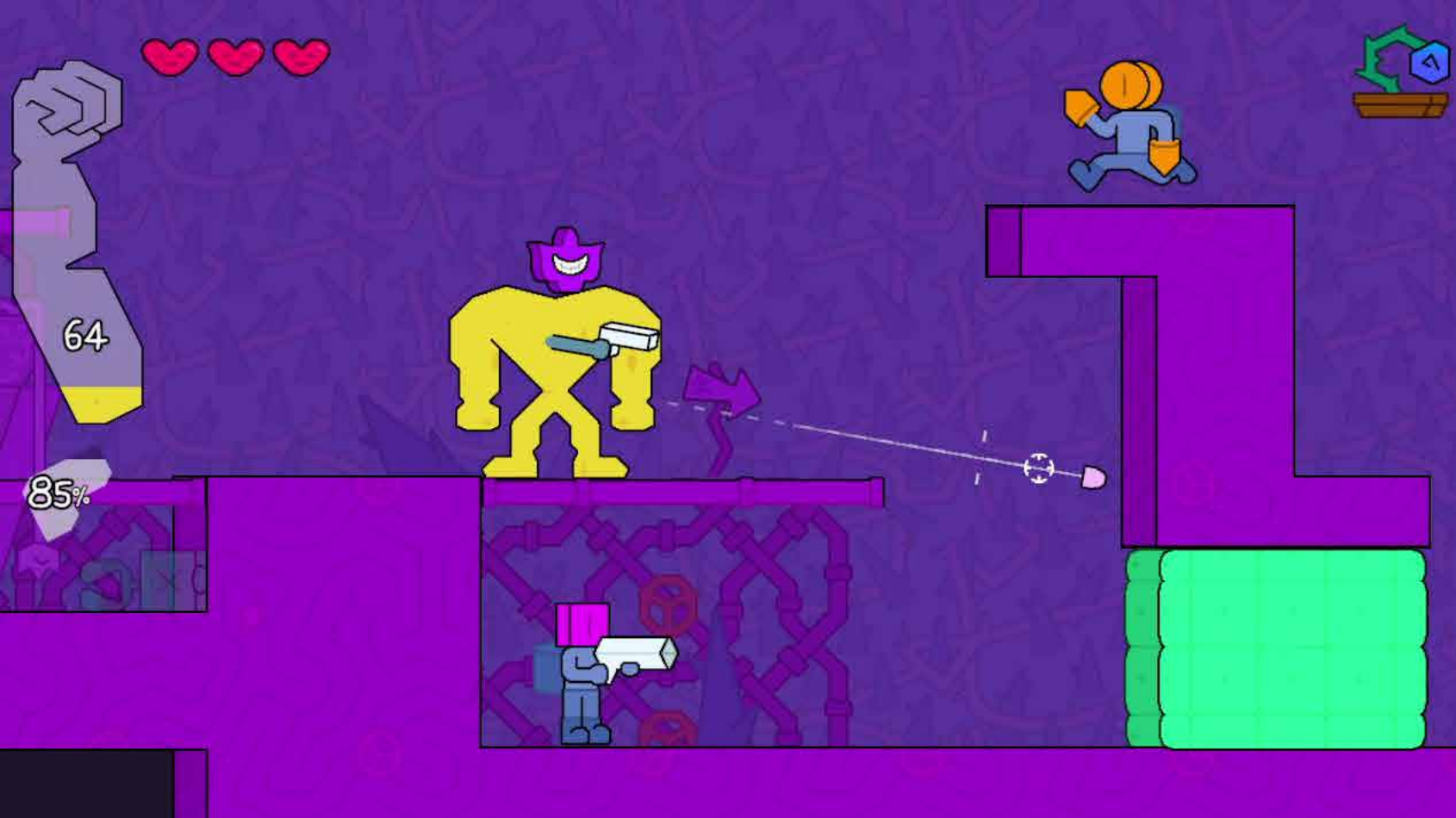
Défis rencontrés

- 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.

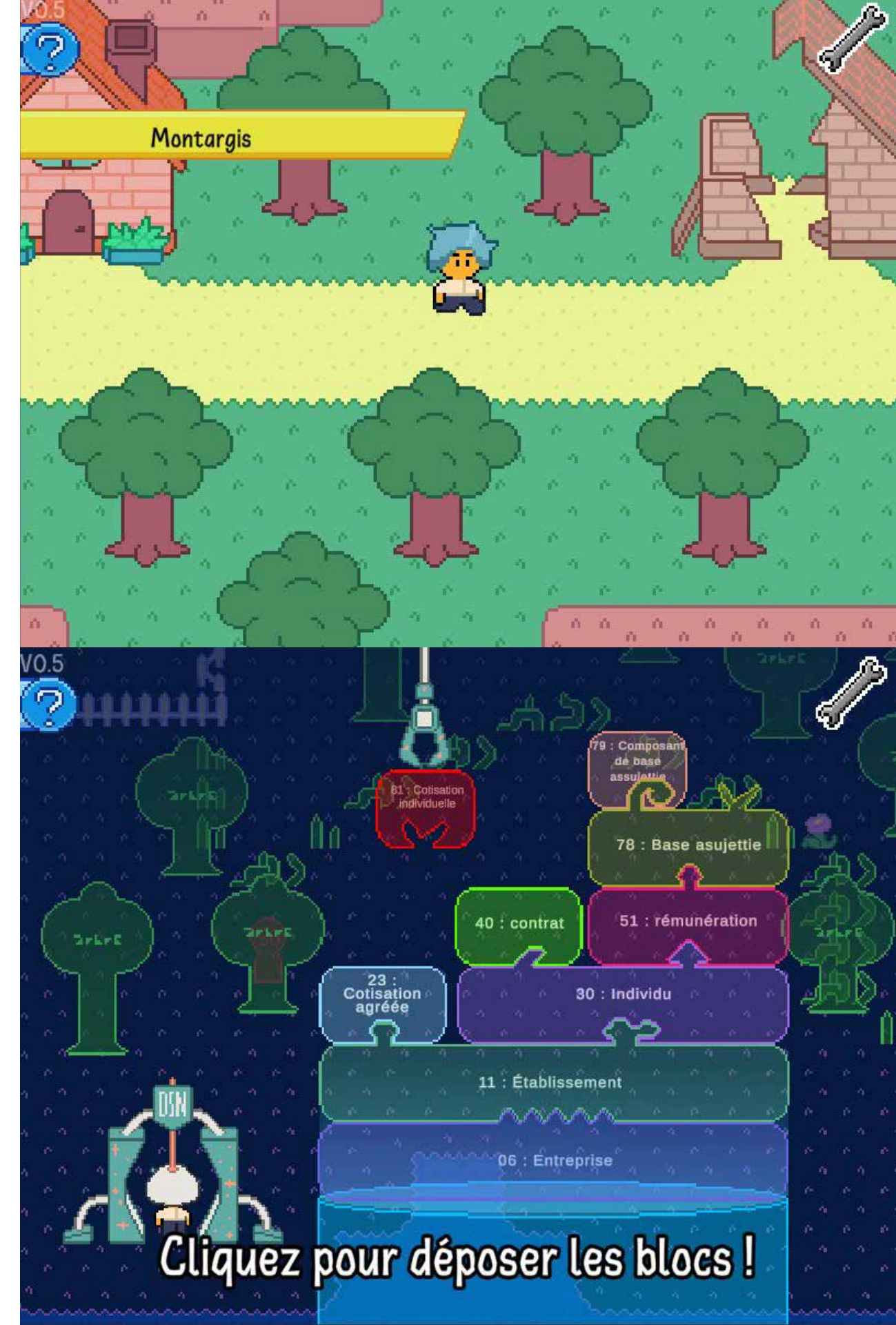
Rôles : Développeur principal (Unity WebGL), designer

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](#)

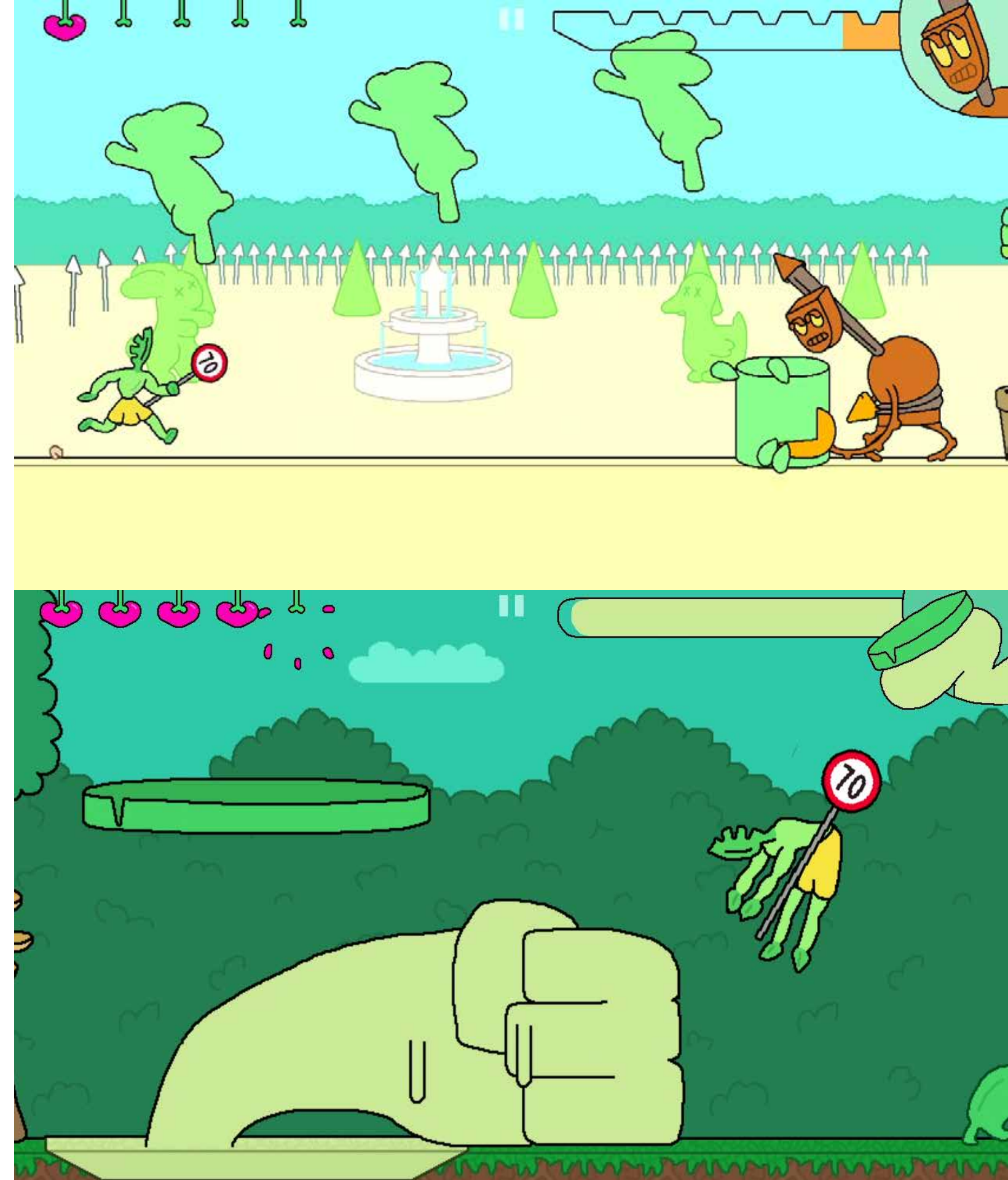
Plant Down est un boss-rush platformer 2D dans lequel le joueur incarne une plante dans une quête instinctive de détruire la monarchie.

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 avec aux compétences variées



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

