

Martin Loiseau

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

Expérience

2022-2024

Développeur/Game Designer (Urssaf)

Conception et développement de serious games pour le réseau des Urssaf (16 000+ employés). Rôle central dans une équipe créative variée. Idéation, game-design, planning et coordination, prototypage puis développement en C# avec Unity, 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 MonoGame & Unity, 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 de groupes portant sur le design et le développement de jeux et d'expériences interactives, sur la communication et la monétisation, sur la gestion de projet et la production.

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)

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

Mask Around est un platformer roquelike en 2D sorti sur Steam et Google Play Store en 2024. L'essentiel de mon travail a porté sur la conception, les ressources graphiques et le développement, avec de l'aide externe pour les musiques et la localisation.

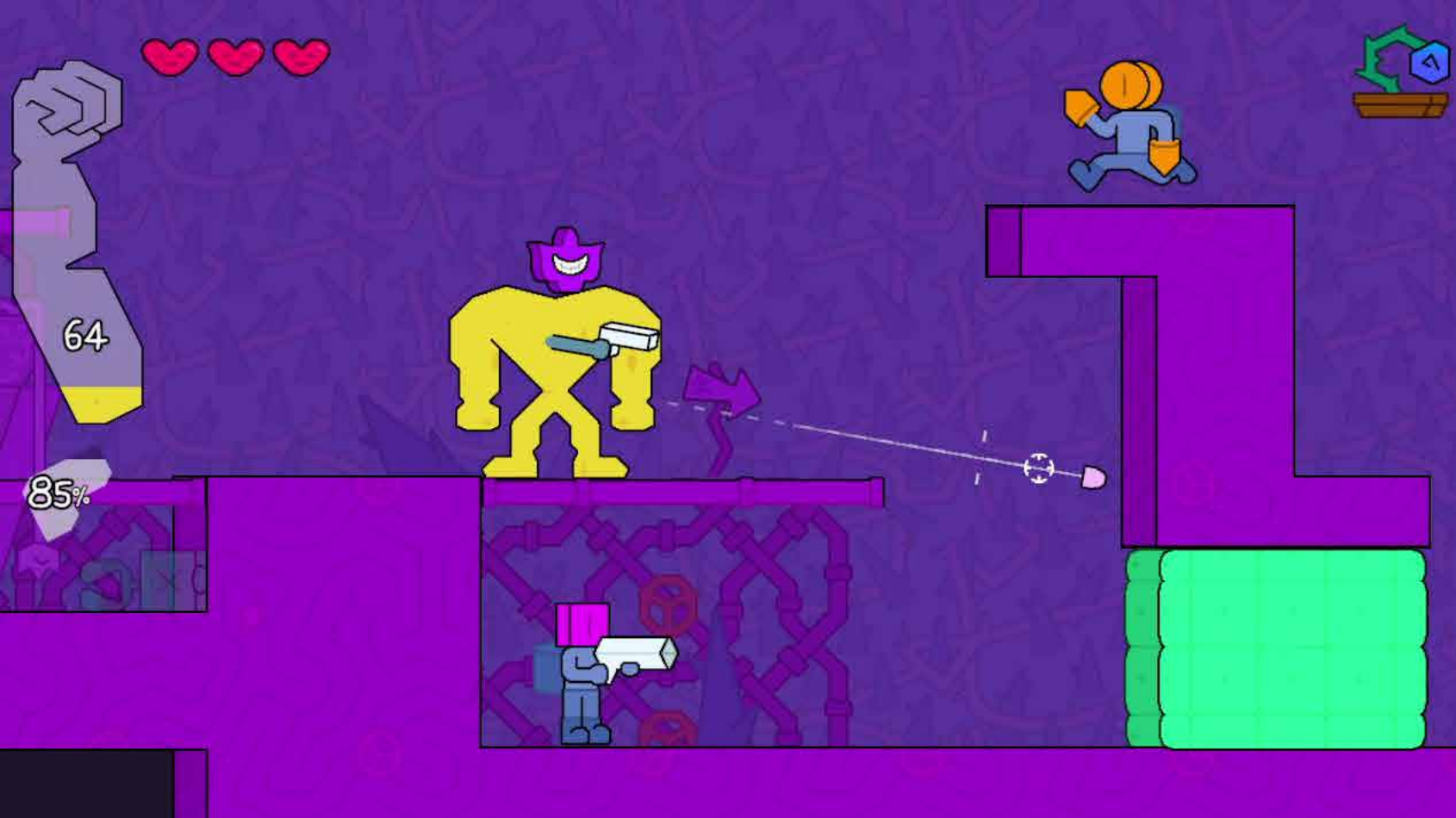
Défis du projet

- Imaginer un moveset complet en 2D à partir de deux boutons
- Anticiper dès le design le support d'une grande variété de plateformes (PC & mobiles) et d'inputs différents (gyroscope, manette, clavier souris, ...), suivi de l'implémentation technique
- Concevoir un algorithme de génération procédurale sans grille
- Conserver une cohérence visuelle à travers tous 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)

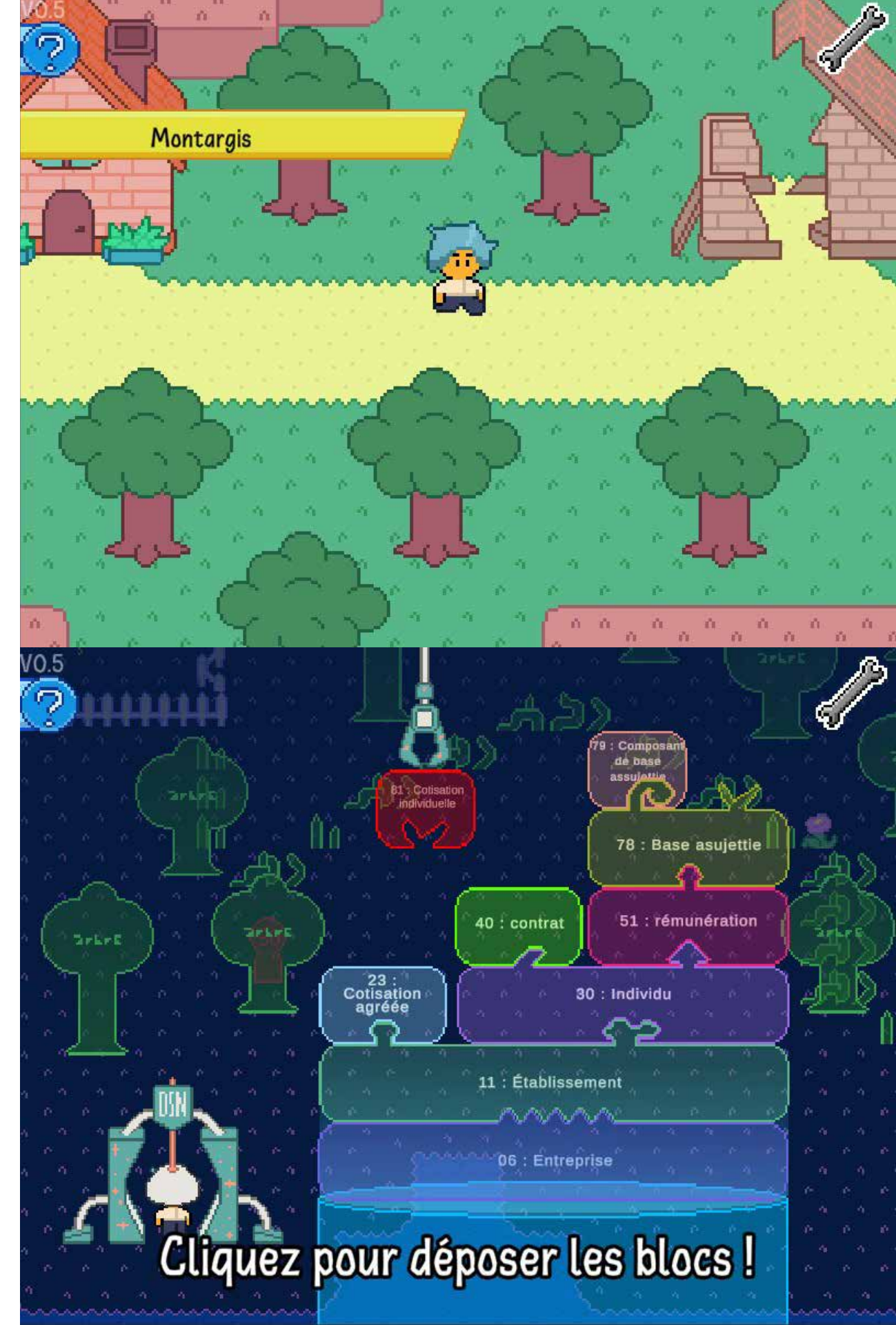
‘DSN : Une Aventure Bloquissime’ est un *serious game* portant sur une norme administrative parfois opaque appelée ‘Déclaration Sociale Nominative’, à laquelle sont assujetties les entreprises françaises. Ce jeu a été créé avec pour objectif d’acculturer les collaborateurs du réseau des Urssaf à ce sujet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

Défi du projet

- 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 technico-administratifs au processus de développement
- Itérer et innover avec une équipe interne aux compétences variées, mais avec peu d’expérience de création de jeu-vidéo



The game adopts the format of a RPG, in which you will assist a character in the (administrative) creation of their bakery.



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 conçu à l'occasion d'un workshop de la formation 'Interactive Digital Experiences' (IDE) des écoles Enjmin/Les Gobelins, puis repris et terminé deux ans plus tard par une partie de l'équipe.

Défis du projet

- 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 All That Glitter's: l'exploration du monde sur-place à travers d'intrigants objets pêchés dans la rivière



Plant Down (2022)

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

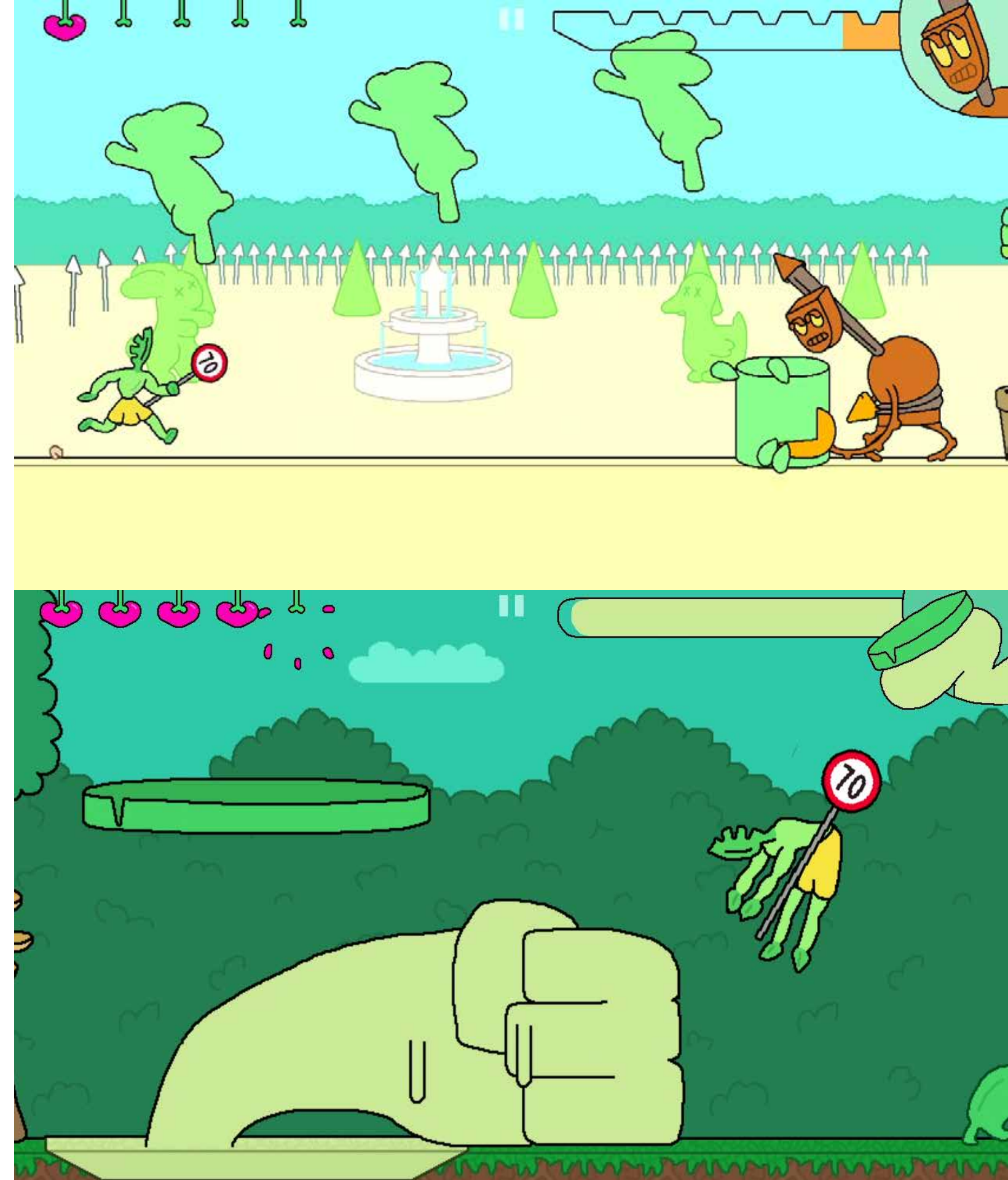
Plant Down est un boss-rush platformer 2D dans lequel le joueur incarne une plante dans une quête instinctive de détruire la monarchie.

Défi du projet

- ‘Tiny design’: créer en solo un petit jeu pour une petite plateforme (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 en 3D à la première personne qui a pour objectif de permettre à des chercheurs en archéologie de tester des hypothèses sur le comportement des femmes et hommes préhistoriques. Ce jeu est notre projet de fin d'étude du mastère IDE des Gobelins, dont le prototype a été réalisé en équipe de quatre en 3 mois. Au delà du prototype, nous avons pu élaborer le planning de pré-production et de production, chiffrer et rechercher les sources de financement et concevoir et mettre en place une stratégie de communication.

Défis du projet

- 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

