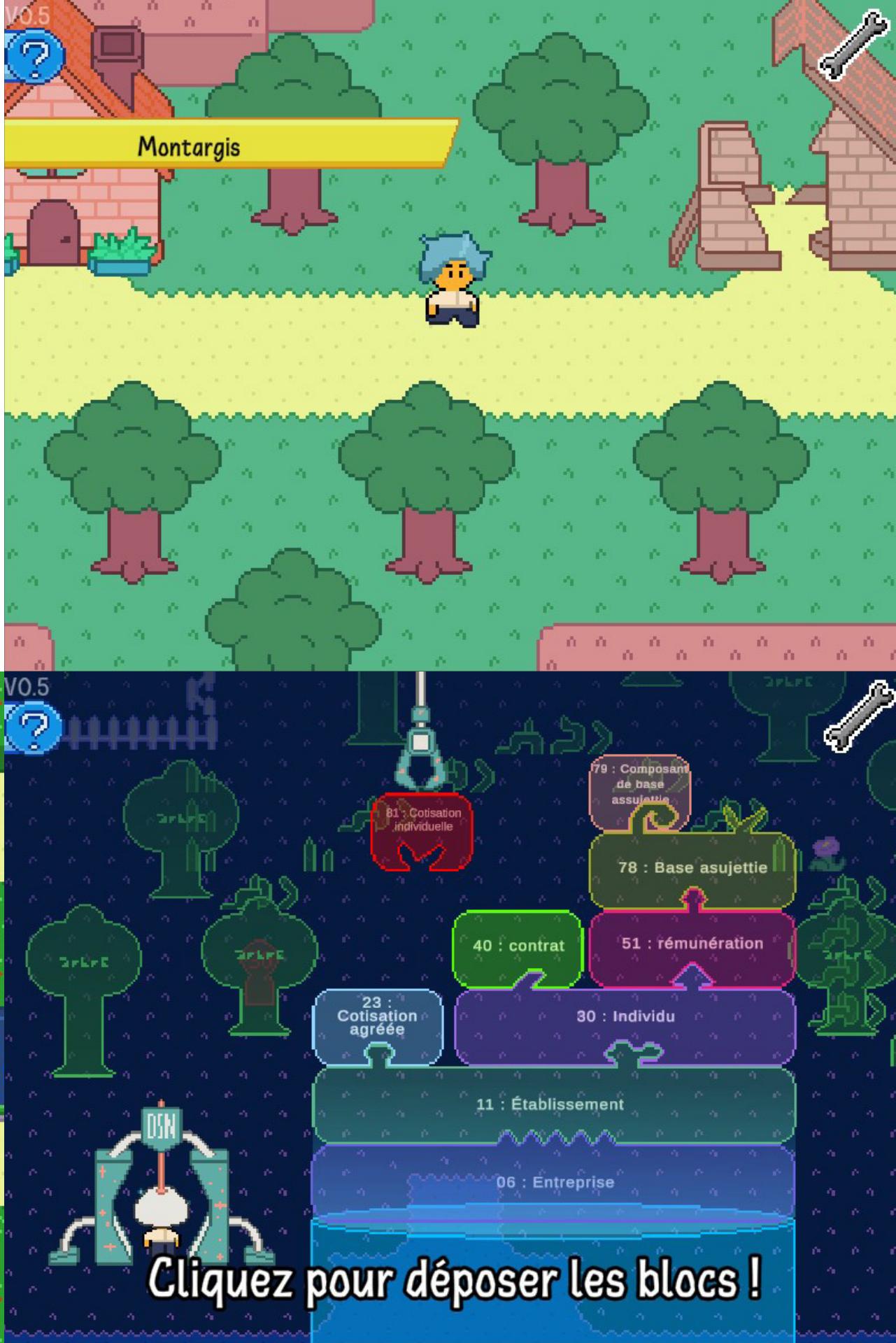


DSN : Défi à Montargis (2023)

Jeu d'acculturation à destination du réseau des Urssaf sur le sujet de la **DSN** (Déclaration Sociale Nominative). Le challenge principal de ce projet était de trouver un équilibre entre accessibilité, pédagogie et plaisir de jeu. Ce projet m'a permis de mener des campagnes de playtest afin d'orienter les différentes itérations. De nombreux acteurs ont contribué au projet (experts techniques, ingénierie pédagogique, graphisme, ...), ce qui m'a permis de faire le lien entre les différents corps de métier.

Mes rôles sur le projet : Gestion de projet, conception, développement (Unity, C#), écriture, dessin et animation (à 50%), UI/UX



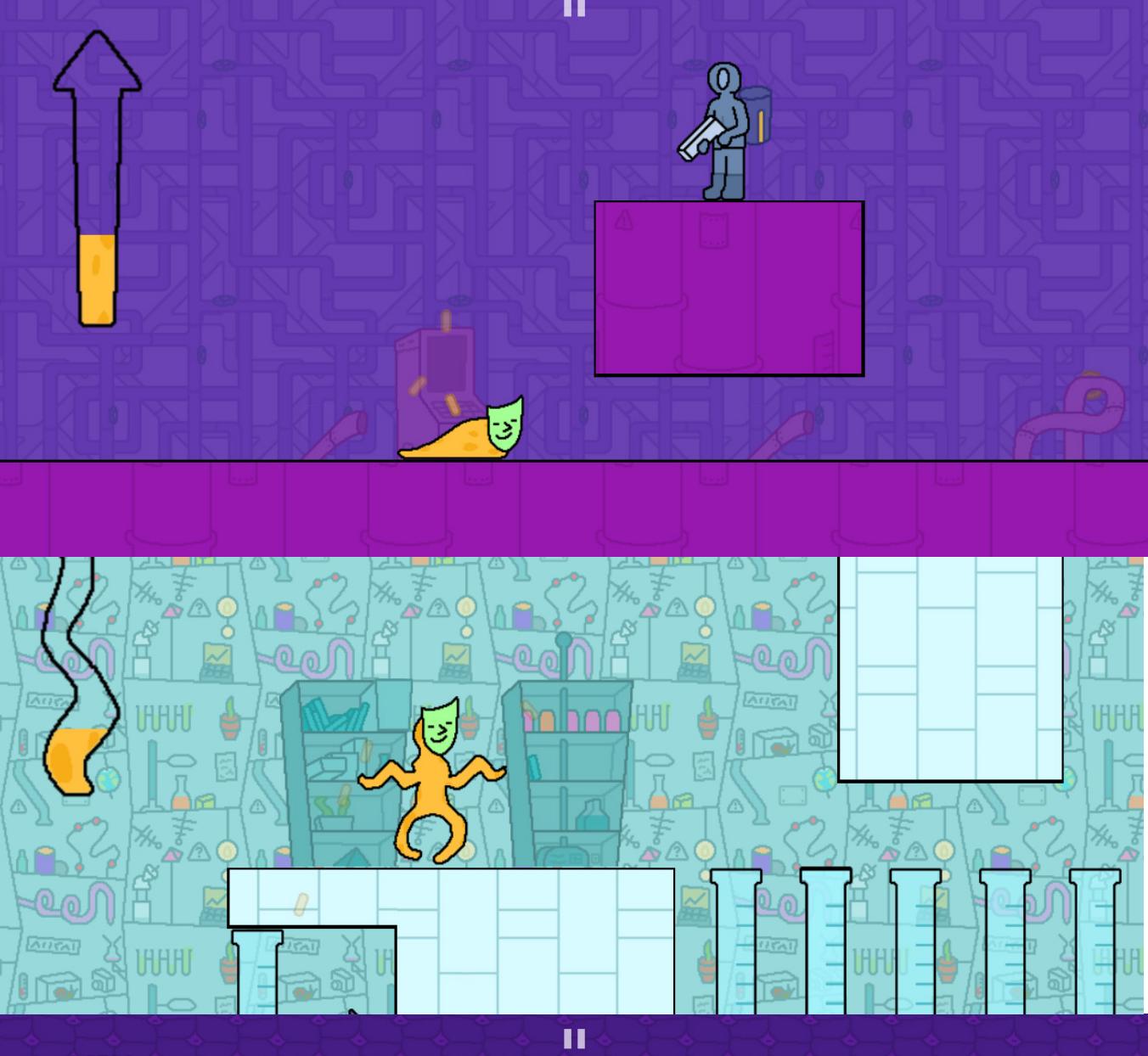
Mask Up (2019-2020)

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

Mask Up est un roguelike mobile dans lequel le joueur incarne un mystérieux masque qui peut prendre diverses formes, transformant alors le gameplay. Le jeu a su trouver son public avec plus de 5000 téléchargements sur android et la création d'un wiki par les joueurs.

Challenges du projet :

- Proposer un moveset 2D et une profondeur de gameplay avec seulement 2 boutons
- Intégration de l'API C++ Steamworks
- Code cross-plateforme (android & Windows)
- Génération du monde infinie sans chargement
- 3 langues (français, anglais, turc)



All That Glitters (2023)

[prototype sur itch.io](#)

All That Glitters est un jeu narratif au ton décalé qui aborde les thèmes de la solitude, des sociétés alternatives et du syndrome de diogène. Nous avons conçu le projet et réalisé un prototype en équipe de quatre à l'occasion du mastère IDE Interactive Digital Experience aux Gobelins.

Mes rôles sur le projet : Écriture, conception, prototypage (Unity), mise en scène, animation 3D

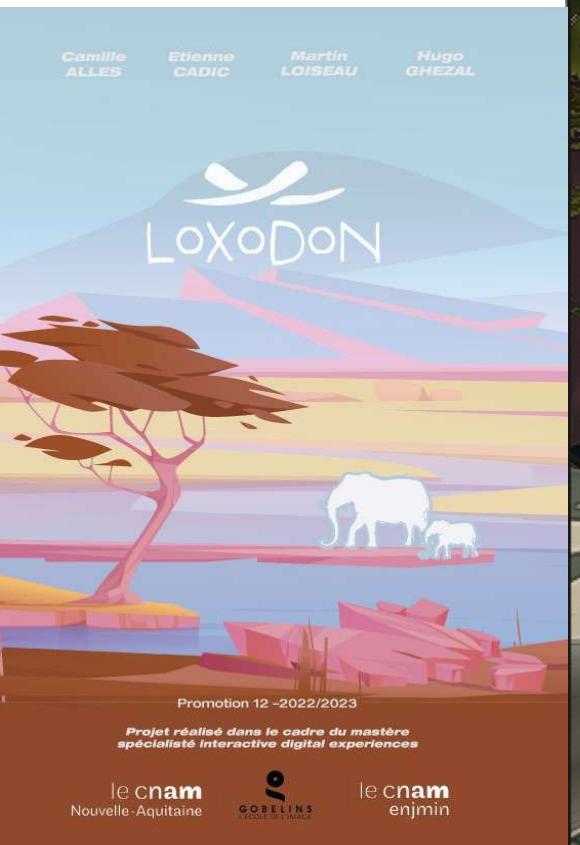
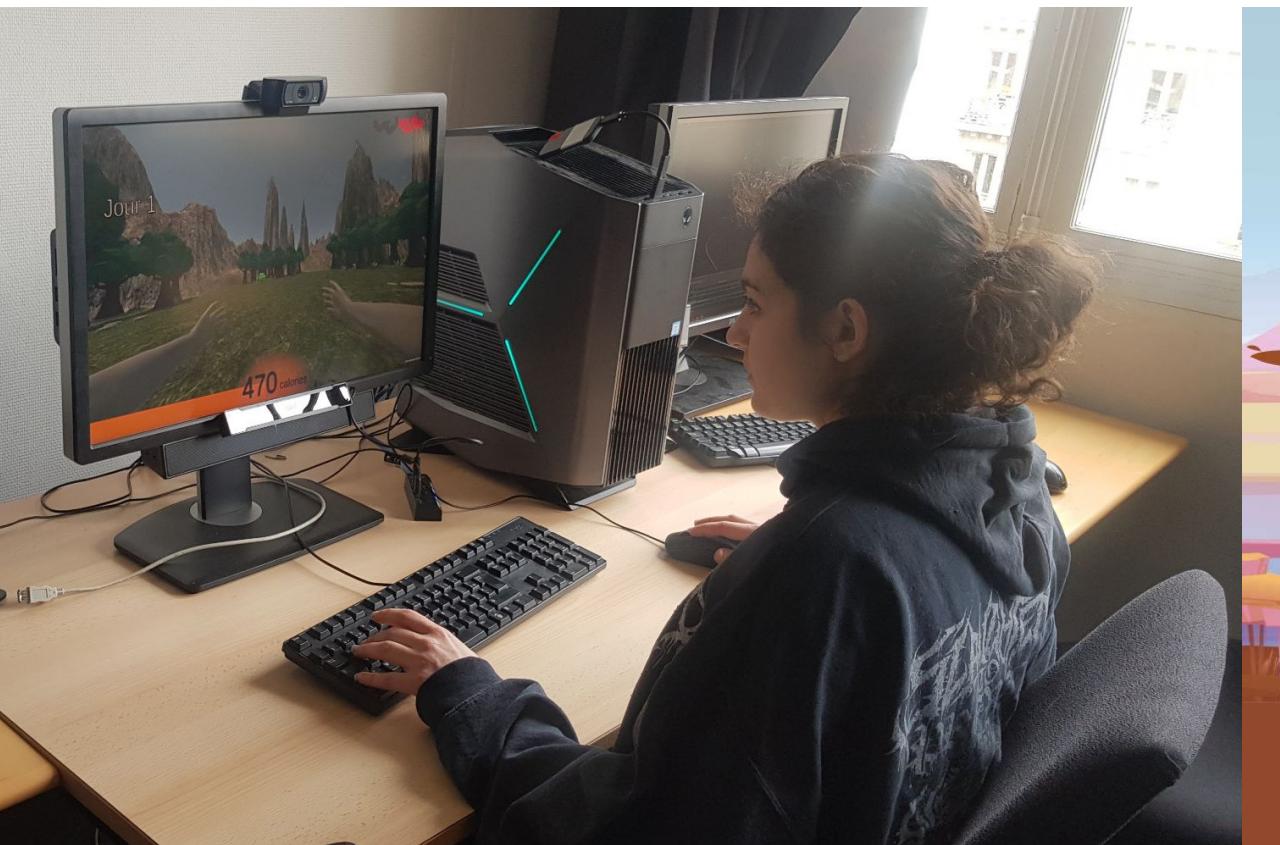


Loxodon (2023)

Loxodon est un projet de jeu de survie en 3D à la première personne qui a pour ambition de permettre à des chercheurs en archéologie de tester des hypothèses sur le comportement des femmes et hommes préhistoriques.

Loxodon est notre projet de fin d'étude du mastère IDE des Gobelins. Réalisé en équipe de quatre en 3 mois. Nous avons pu utiliser un laboratoire d'ergonomie pour nos démarches UX sur les prototypes, élaborer le planning de pré-production et de production, chiffrer et rechercher les sources de financement, élaborer et mettre en place une stratégie de communication, ...

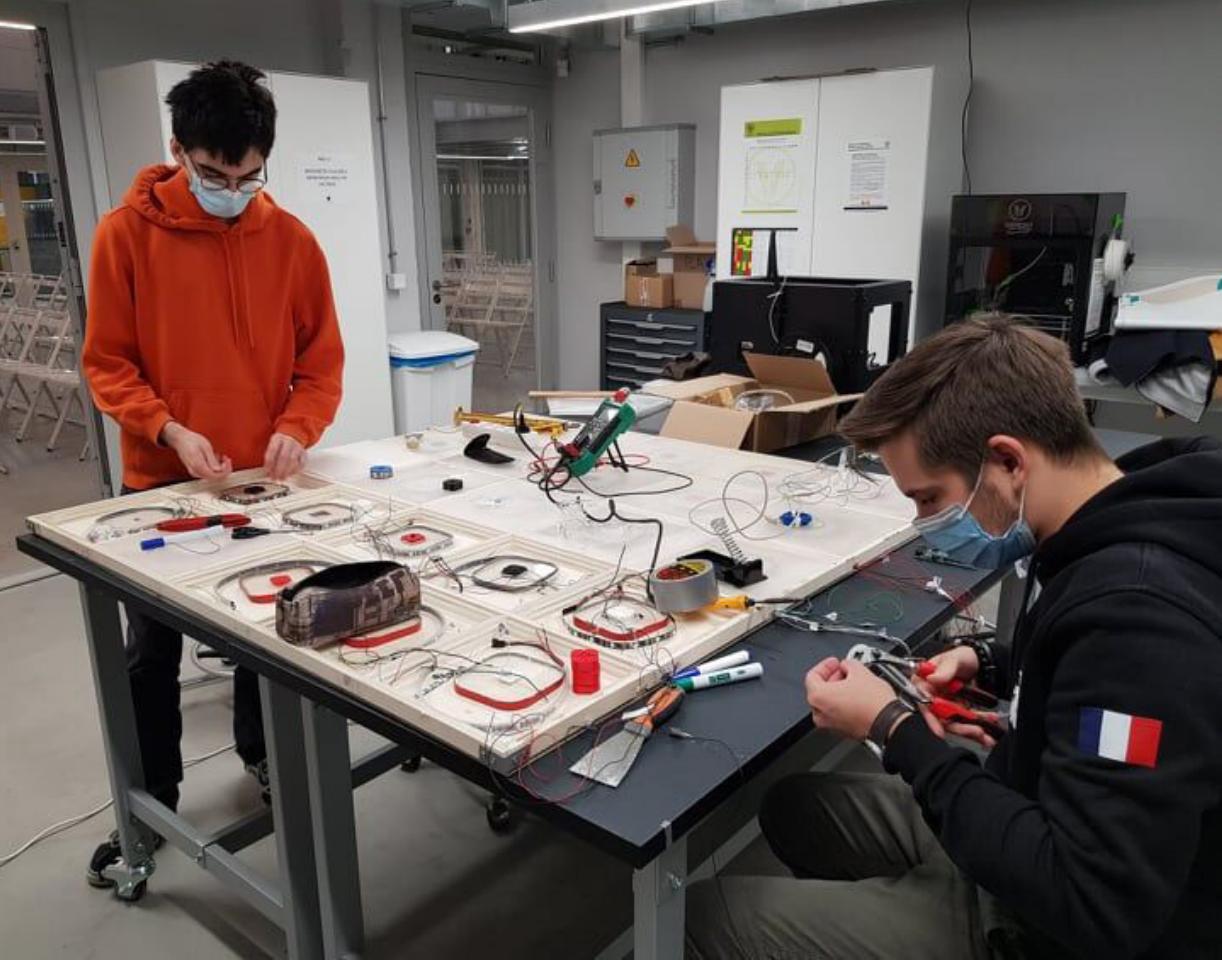
Mes rôles sur le projet : Prototypage avec Unity, communication, démarche UX, Game Design



Design Factory (2021)

Ce projet d'un semestre m'a permis de travailler pour une entreprise cliente, Gémo, avec des étudiants issus de parcours différents (Ingénieurs, Design, master Culture Numériques). Nous avons mené des phases de veille (observation et entretiens en magasin, entretiens avec des podologues), d'idéation, de pitch et de prototypage physique. Notre solution consiste en une plateforme interactive ayant pour objectif de rendre l'essayage des chaussures ludique pour les enfants, et intéressant pour les parents.

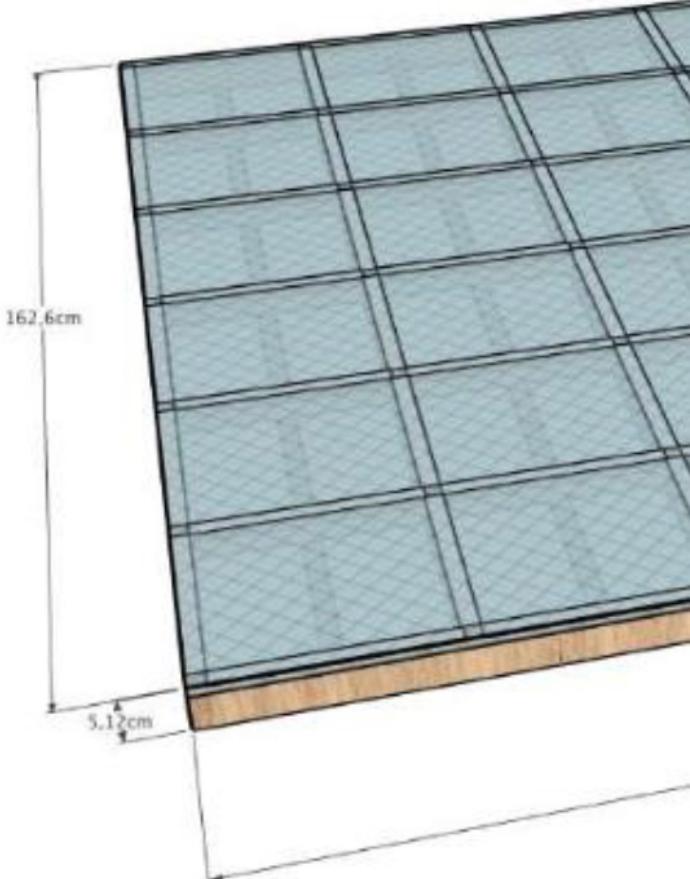
Mes rôles sur le projet : Gestion de projet, veille, idéation, prototypage (physique avec Arduino, découpe bois, impression 3D), pitching.



DESIGN Nantes
Factory Édition 2022

VOUS AVEZ UN PROJET D'INNOVATION ? CONCRÉTISEZ-LE !

The poster is yellow with black text and graphics. It features icons representing wind energy, a smartphone, a lightbulb, and a leaf. Logos for various partners are included at the bottom: Ouest Industries Créatives, Région Pays de la Loire, Nantes Métropole, Nantes Université, Halle 6 Ouest Nantes Université, and L'École de Design Nantes Atlantique. A small image of a person working on a prototype is visible in the top right corner.

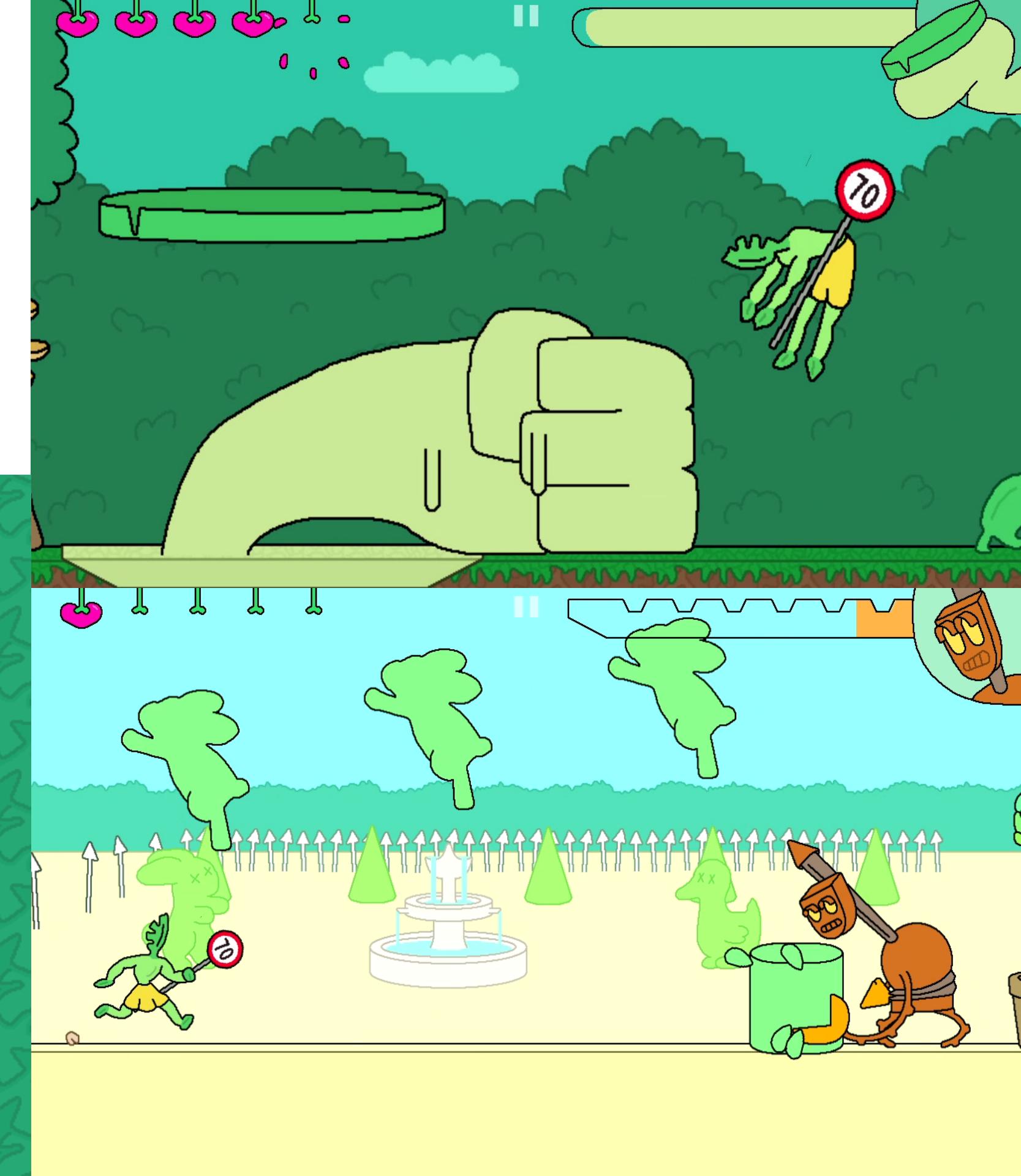


Plant Down (2022)

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

Plant Down est un prequel à Mask Up, dans lequel le joueur incarne une plante humanoïde qui doit affronter trois adversaires à la difficulté croissante.

Projet solo : Conception, développement (C# avec Monogame), animation, sound design, boss design. Collaborations avec des musiciens et composition.



The Dodo Archipelago (2018-2020)

itch.io

The Dodo Archipelago est un jeu exploration dans lequel le joueur incarne un dodo solitaire. Développé en duo, le jeu a été présenté au festival Indiecade Paris 2019 (programme Show & Tell).

Ce projet m'a permis de gagner en compétence en C# avec un framework open source, MonoGame, et de découvrir l'animation en étant sensible à la cohérence visuelle du projet.

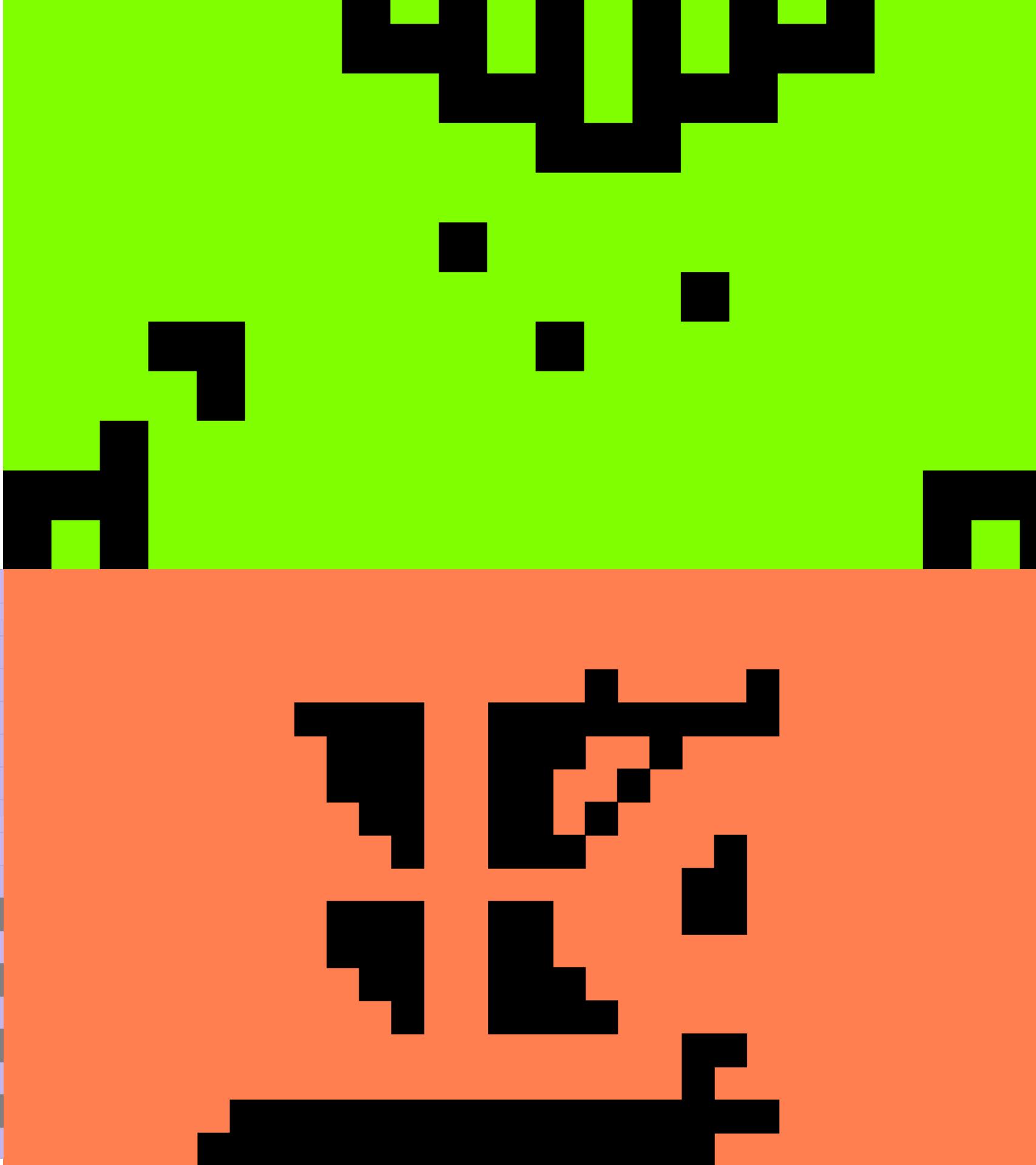
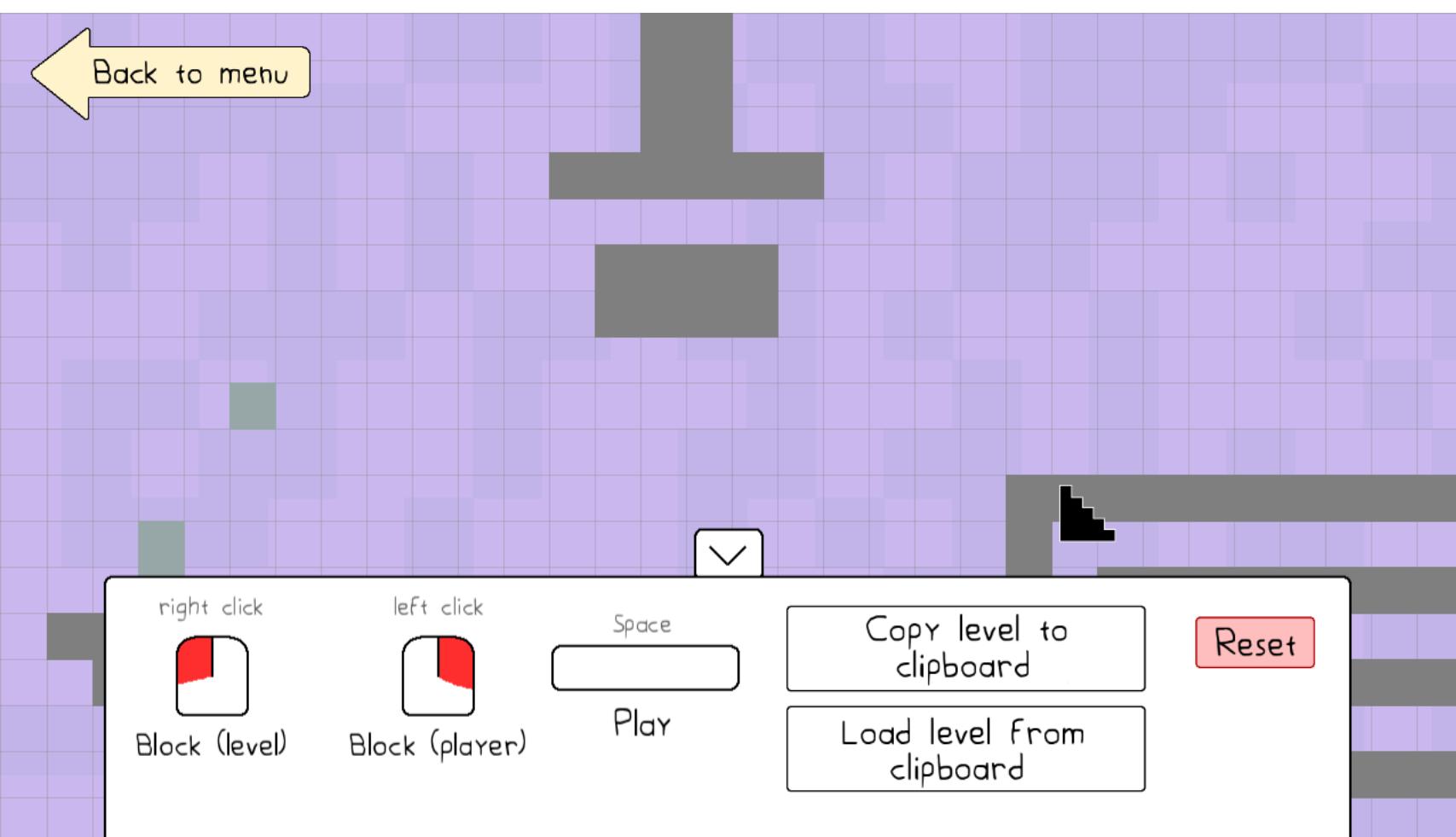


Shaper Collection (2020)

[itch.io](#)

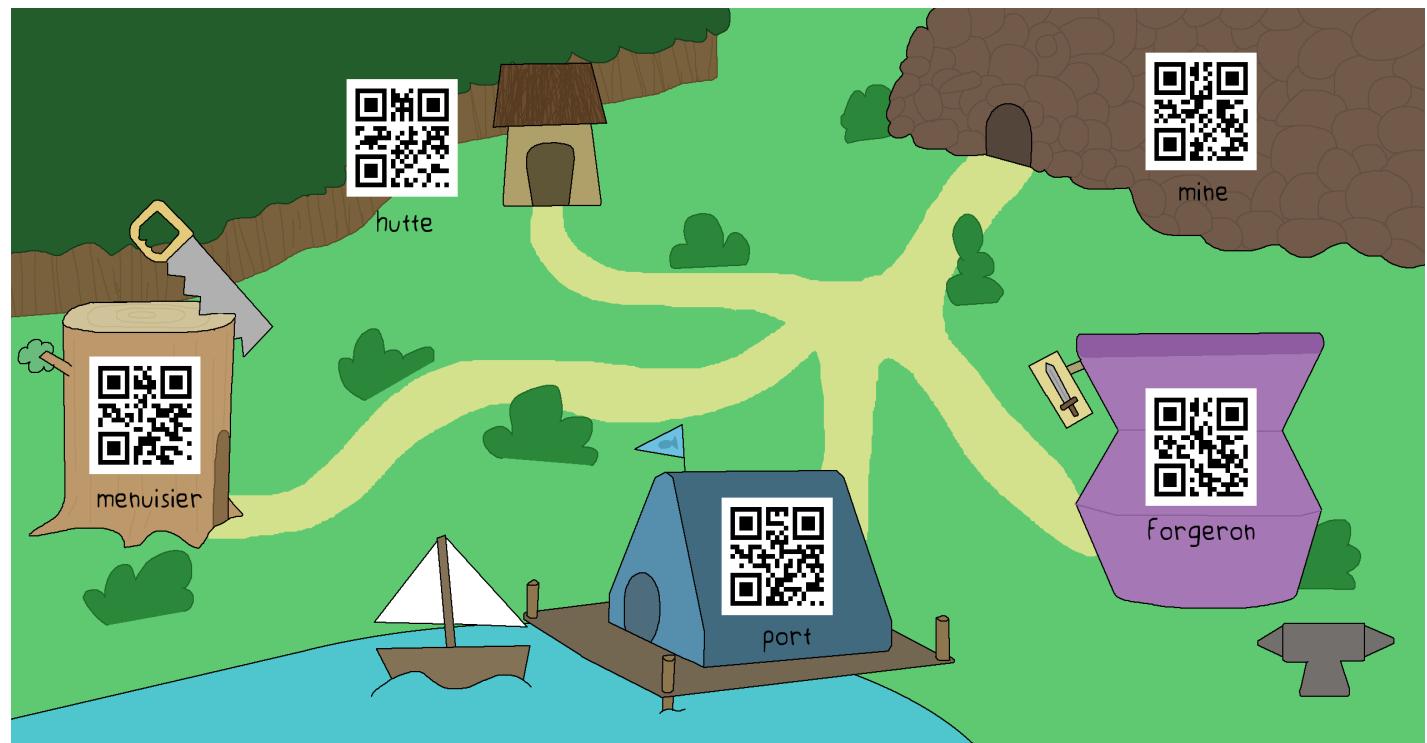
Shaper Collection est un puzzle-plateformer 2D au style minimaliste. Le jeu propose un éditeur de niveau, où les créations peuvent être partagées à l'aide d'un système de code. Il s'agit initialement du portage d'un projet Scratch de 2016 qui a réunit plus de 130 000 vues mais rendu obsolète par une mise à jour du site.

Projet solo : Conception, développement, outillage, game design, level design. Collaboration avec un musicien.



QR Quest (2018-2020)

QR Quest est un projet de lecteur de scénario de jeu hybride mobile/physique à destination des enfants, qui repose sur les technologies de QR code, Text-to-speech et de reconnaissance vocale. Il a été réalisé à l'occasion d'un stage au laboratoire de l'Université d'Angers. Le projet, développé en java pour android, s'appuie sur de l'outillage existant mis à disposition des étudiants malvoyants.



L'Étrange Noël de la SDAC (2022)

L'Étrange Noël de la SDAC est un calendrier de l'avent concu pour décembre 2022, à destination des employés du réseau des Urssaf. Chaque jour débloque une nouvelle activité ludique et pédagogique, lié par un fil rouge narratif.

