

# Martin Loiseau

Développeur/Concepteur

25 ans - Bac+6 - Anglais C2 - Paris

## Expérience

2022-2024

### Concepteur Développeur serious games

Conception et développement de *serious games* pour le réseau des Urssaf : gestion de projet, idéation, prototypage avec Unity, développement, phases de playtest...

2020-2025

### Développement de jeux en indépendant

Développement et auto-publication de jeux cross-plateforme sur Steam et Google Play Store : *Mask Around*, *Mask Up*, *Plant Down*.

2022

### Développement 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.

2022

### Gémo - Design Factory

Conception d'une solution interactive innovante centrée sur l'expérience d'achat de chaussure en magasin dans le cadre de la Design Factory

## Formation

2022-2023

### Gobelins, l'école de l'image

Mastère spécialisé designer d'expérience interactive (IDE). Conception, game design, écriture, développement de jeux et dispositifs interactifs ; production et marketing.  
Thèse professionnelle : *Peut-on jouer en bureaucratie ?*  
Projet de fin d'étude : *Loxodon*, un jeu de simulation de survie en 3D appuyé sur l'archéologie

2017-2022

### Polytech Nantes

Diplôme d'Ingénieur en informatique.  
Architecture, conception et développement logiciel, IHM, technologies du web, VR, cryptographie, gestion de projet...

## Outils

### Logiciels

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

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

Mixage audio : Reaper, Audacity

Modélisation : Blender

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

### Programmation

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

## Centres d'intérêts

Cuisine

Natation

Philosophie