

# 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, prototype 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](mailto: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#	<div></div>
Java	<div></div>
Python	<div></div>
Groovy	<div></div>
C++	<div></div>
JS/TS	<div></div>

## Centre d'intérêts

Cuisine, natation, philosophie