

Martin Loiseau

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

Expérience

2022-2024

Développeur Serious Game (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