

# TATIANA VILELA DOS SANTOS

Tatiana Vilela dos Santos est une artiste numérique et game designer, née à Paris en 1989. Après un baccalauréat littéraire, elle obtient un bachelor en game design de l'ICAN en 2012 et une licence en conception d'univers vidéoludiques de l'Université Paul Valéry Montpellier 3 en 2013. Elle mènera, durant ces quatre premières années d'études supérieures, des recherches sur le jeu comme performance et les interfaces homme-machine vidéoludiques. Elle effectue sa première année de master en Pratiques plastiques contemporaines dans ce même établissement. Elle intègre, en deuxième année, l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et y obtient son diplôme de master en multimédia interactif.

En parallèle de ce parcours académique, elle intègre le milieu professionnel de la conception vidéoludique en 2010 en tant que Junior Game Designer pour l'entreprise Eastpad, spécialisée dans le développement de jeu pour ce qui est alors la toute nouvelle plateforme d'Apple, l'iPad. En 2012, elle devient game designer indépendante et travaille depuis pour de grands groupes (Orange, BNP Paribas, Renault, Citroën) et des centres de recherche (CNRS, Centre de Recherches Interdisciplinaires, Institut Acte) sur des projets ludiques employant de nouvelles technologies ou faisant un usage innovant de ces dernières (réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, transmédia, bornes interactives).

Nourrie de ses travaux de recherches et de sa pratique professionnelle, elle développe dès 2012 une démarche artistique de la conception vidéoludique. Sa première oeuvre, Lacci, est un labyrinthe numérique à l'esthétique inspirée de l'Op Art et questionnant les notions d'obéissance et de transgression à travers les mécaniques de jeu proposées. Elle réalise par la suite une vingtaine d'installations ludiques pour lesquelles elle conçoit et fabrique des interfaces de contrôle et de rendu uniques, notamment lors de résidences artistiques. Ses oeuvres sont exposées aux quatre coins du monde. Son travail a été plusieurs fois récompensé par ses pairs (Maker Faire, EIGD, A MAZE., Connex...).

Au-delà de sa pratique du design interactif, elle partage son savoir-faire à travers des interventions pédagogiques dans l'enseignement supérieur et l'enseignement secondaire, ainsi que lors d'ateliers, masterclass et conférences à l'international (GDC, ENS, IULM, IndieCade...).

Une liste des expositions, performances, conférences, ateliers et interventions médiatiques notables, organisée par ordre chronologique, est disponible à cette adresse :

Une carte des expositions réalisées est disponible à cette adresse :

## Formations

**MASTER Multimédia Interactif** (2014 - 2015)

Mention : Design, Médias, Technologies

Établissement : [Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne](#)

**MASTER Pratiques plastiques contemporaines** (2013 - 2014)

Mention : Arts plastiques

Établissement : [Université Paul Valéry Montpellier 3](#)

**LICENCE Conception d'univers vidéoludiques** (2012 - 2013)

Département : Métiers de l'édition

Établissement : [Université Paul Valéry Montpellier 3](#)

**BACHELOR Game Design** (2009 - 2012)

Mention : Conception numérique

Établissement : [Institut de Création et d'Animation Numérique \(ICAN\)](#)

## Contacts

**TWITTER :**

**FACEBOOK :**

**FACEBOOK :**

**YOUTUBE :**

**LINKEDIN :**

**INSTAGRAM :**

## TRAVAUX ARTISTIQUES & DE RECHERCHE

<p><b>die()</b> en cours <b>Pièce ludique</b> Pièce immersive, surréalisme et existentialisme...</p>	<p><b>Octofuss</b> en cours <b>Installation ludique</b> Jeu de babyfoot, tentacules, vidéoprojection...</p>	<p><b>Dikotomi</b> 2019 <b>Installation ludique</b> Jeu en anaglyphe, composition graphique, création d'identités...</p>	<p><b>PBM</b> 2019 <b>Vidéomapping ludique</b> Jeu d'arcade coopératif, vidéomapping sur monuments...</p>	<p><b>Stone Dream Simulator</b> 2019 <b>Jeu vidéo</b> Rêve interactif, narration générative, poésie procédurale...</p>	<p><b>寝ゲーム</b> 2018 <b>Installation ludique</b> Jeu compétitif, vidéomapping sur tapis interactif...</p>	<p><b>Contre-ciel</b> 2017 <b>Installation ludique</b> Jeu d'énigme, clavier musical, ciel artificiel interactif, pierre de Rosette...</p>
<p><b>L'Atlas des Matrices</b> 2017 <b>Installation dynamique</b> Diaporama génératif, capture d'écran de fin de partie, le jeu créateur...</p>	<p><b>Dead Pixels<sup>2</sup></b> 2017 <b>Installation ludique</b> Jeu d'équipe, arcade, dessin numérique, conquête de territoires...</p>	<p><b>Pourparlers</b> 2016 <b>Jeu vidéo</b> Jeu de coopération, survie et questionnement politique...</p>	<p><b>(in)tact</b> 2016 <b>Pièce ludique</b> Pièce immersive, nuages lumineux interactifs et performance dansée...</p>	<p><b>Dead Pixels</b> 2016 <b>Installation ludique</b> Jeu d'équipe, arcade, dessin numérique, conquête de territoires...</p>	<p><b>Magnësiă</b> 2015 <b>Installation ludique</b> Jeu compétitif, magnétique, installation lumineuse...</p>	<p><b>GPU</b> 2015 <b>Installation ludique</b> Jeu d'énigme, shaders, l'interface comme contrainte, pierre de Rosette...</p>
<p><b>jungle.in</b> 2012 <b>Pièce ludique</b> Pièce immersive, installation lumineuse et coopération...</p>	<p><b>BBOS</b> 2015 <b>Installation ludique</b> Performance, caméra et vidéoprojection des joueurs déformés...</p>	<p><b>Snailed It</b> 2015 <b>Jeu vidéo</b> Jeu compétitif, un unique avatar et contrôleur pour trois joueurs...</p>	<p><b>BLACKBOX</b> 2014 <b>Installation ludique</b> Jeu de rythme, l'interface de contrôle comme contrainte...</p>	<p><b>Jeu de mains</b> 2014 <b>Installation ludique</b> Deux contre deux, corporel, dôme labyrinthique...</p>	<p><b>Tangō</b> 2014 <b>Installation ludique</b> Jeu de coordination, sans écran ni son, la vibration comme seule interface...</p>	<p><b>Oort</b> 2013 <b>Installation ludique</b> Jeu de coordination, la lumière comme interface de contrôle...</p>
<p><b>Adsono</b> 2013 <b>Installation ludique</b> Jeu coopératif pour deux joueurs, Twister, le corps comme surface de jeu...</p>	<p><b>Nivôse</b> 2013 <b>Installation ludique</b> Jeu de vjing, imagerie médicales, pierre de Rosette...</p>	<p><b>Tetra</b> 2013 <b>Jeu vidéo</b> Jeu de coordination, convocation du malaise et de l'étrange...</p>	<p><b>Isochrone</b> 2013 <b>Jeu vidéo</b> Jeu de coordination, géométries abstraites, phasing musical...</p>	<p><b>Lacci</b> 2012 <b>Jeu vidéo</b> Labyrinthe numérique, optical art, transgression des règles...</p>		

# EXPOSITIONS & PERFORMANCES

2020	2018	2017	2016	2015	2014	2013		
<p><b>TBA die()</b> Château Éphémère Carrières, France</p> <p><b>Eniarof Octofuss</b> Le Labo Rosny, France</p> <p><b>Septième ciel Contre-ciel</b> Un Singe en Hiver Dijon, France</p>	<p><b>Playtopia Contre-ciel</b> The Castle Le Cap, Afrique du Sud</p> <p><b>Game On Dead Pixels</b> La Mediatheque Londres, France</p> <p><b>Maker Faire DP² &amp; Atlas des matrices</b> Cité des Sciences Paris, France</p>	<p><b>IN.PLAY//OUT.PLAY Exposition solo</b> Puzzle Thionville, France</p> <p><b>Paradigm EA Festival BLACKBOX</b> The Biscuit Factory Edimbourg, Écosse</p> <p><b>Future of StoryTelling Spoons</b> Snug Harbor New York, États-Unis</p>	<p><b>Random Bazar Pourparlers</b> Cité des sciences Paris, France</p> <p><b>A MAZE. Pop up BLACKBOX</b> District ME Abou Dabi, EAU</p> <p><b>Horizons numériques (in)tact</b> Abbaye Escaladieu Bonnemazon, France</p>	<p><b>Clujotronic BLACKBOX</b> Piata Stefan cel Mare Cluj-Napoca, Roumanie</p> <p><b>Take the Blows Snailed It &amp; Adsono</b> Badaboum Paris, France</p> <p><b>Geekopolis GPU &amp; Adsono</b> Parc des expositions Paris, France</p>	<p><b>Homo Numericus Lud. BLACKBOX</b> Cité des Sciences Paris, France</p> <p><b>EIGD Adsono</b> La Générale Montreuil, France</p> <p><b>Zoo Machines Jeu de mains</b> Imaginarium Roubaix, France</p>	<p><b>Print Screen Lacci</b> Mediatheque Holon Tel-aviv, Israël</p> <p><b>A MAZE. Adsono</b> Urban Spree Berlin, Allemagne</p> <p><b>Zoo Machines Adsono</b> L'Hybride Lille, France</p>		
<p><b>2019</b></p> <p><b>Museomix Dead Pixels</b> Musée de la carte à jouer Issy, France</p> <p><b>Cookie Party Dikotomi &amp; Dead Pixels</b> Landy Sauvage Saint-Denis, France</p> <p><b>Videomapping festival PBM</b> Office du Tourisme Béthune, France</p> <p><b>A MAZE. Stone Dream Sim.</b> SEZ Berlin, Allemagne</p> <p><b>Bord'osmose BLACKBOX &amp; Dead Pixels</b> La Guinguette chez Alriq Bordeaux, France</p> <p><b>Objet ludi/artistique Dead Pixels²</b> Le Cube Issy, France</p> <p><b>Plan B Fest Contre-ciel</b> Plan B Kharkiv, Ukraine</p>	<p><b>Cookie demoparty GPU</b> Folie numérique Paris, France</p> <p><b>Photophore Contre-ciel</b> Espace Caussimon Tremblay, France</p> <p><b>Utopiales Contre-ciel</b> Cité des Congrès Nantes, France</p> <p><b>Clujotronic Dead Pixels²</b> Muzeul de Artă Cluj-Napoca, Roumanie</p>	<p><b>We Throw Switches BLACKBOX</b> Arcadia Dundee, Écosse</p> <p><b>We Throw Switches BLACKBOX</b> Victoria &amp; Albert Museum Londres, Angleterre</p> <p><b>IN.PLAY//OUT.PLAY Exposition solo</b> Shadok Strasbourg, France</p> <p><b>Future Play Dead Pixels</b> Assembly Room Edimbourg, Écosse</p>	<p><b>BETAPublic Hotbed ed. Adsono</b> Camden People's Theatre Londres, Angleterre</p> <p><b>Games Are For Everyone BLACKBOX</b> The Caves Edimbourg, Écosse</p> <p><b>Now Play This Dead Pixels</b> Somerset House Londres, Angleterre</p> <p><b>Yoyo Adsono</b> Palais de Tokyo Paris, France</p>	<p><b>Protoplay Isochrone</b> Caird Hall Dundee, Écosse</p> <p><b>Awkward Arcade Isochrone</b> Art Council Manchester, Angleterre</p> <p><b>MAKE STUFF Isochrone</b> Digital Laboratory Rochdale, Angleterre</p> <p><b>Pete the Monkey BLACKBOX &amp; Adsono</b> Plage de St-Aubin St-Aubin, France</p> <p><b>Warp Festival Isochrone</b> The Whitworth Manchester, Angleterre</p> <p><b>Peut-être Festival Adsono</b> Jardin d'Alice Montreuil, France</p>	<p><b>DemoNight #3 BLACKBOX</b> CRI Paris, France</p> <p><b>Culture Exp. Days BLACKBOX</b> Quartier Général Paris, France</p> <p><b>Chroma Key BBOS &amp; Adsono</b> Gossima Paris, France</p> <p><b>GIF Jam Adsono</b> La Briche Foraine Saint-Denis, France</p> <p><b>Acquisition permanente Magnësiä</b> Game Science Center Berlin, Allemagne</p>	<p><b>La Nuit des Arts jungle.in</b> La plaine image Roubaix, France</p> <p><b>Futur en Seine Virtual T-Break</b> CNAM Paris, France</p> <p><b>Random Bazar BLACKBOX &amp; Adsono</b> CRI Paris, France</p> <p><b>Maker Faire Adsono</b> Parc des expositions Montreuil, France</p> <p><b>A MAZE. Magnësiä</b> Urban Spree Berlin, Allemagne</p> <p><b>Take the Blows Adsono</b> Batofar Paris, France</p> <p><b>Capitaine Futur La boîte à murmures</b> Gaité Lyrique Paris, France</p>	<p><b>Zoo Machines Jeu de mains</b> Musée d'Histoire Nat. Lille, France</p> <p><b>WTA Finals Virtual T-Break</b> Indoor Stadium Singapour, Singapour</p> <p><b>A MAZE. Adsono</b> iClub Johannesbourg, Af. du Sud</p> <p><b>Playful Arts Fest. Oort</b> Willem II Factory Bois-le-duc, Pays-Bas</p> <p><b>Maker Faire Adsono</b> 104 Paris, France</p> <p><b>w00t Adsono</b> Axel Møller Have Copenhague, Danemark</p>	<p><b>Gamerz Oort</b> Patio Bois de l'Aune Aix-en-Pce, France</p> <p><b>Retro (No) Future Tetra</b> Visage du Monde Cergy, France</p> <p><b>NotGames Fest Lacci</b> Köln Game Lab Cologne, Allemagne</p> <p><b>Geekopolis Isochrone</b> Palais des Congrès Montreuil, France</p>

# RÉSIDENCES ARTISTIQUES & RÉCOMPENSES

## Résidences artistiques

**Château Éphémère** - Carrière-sous-Poissy, France  
Juin 2020 - Septembre 2020

**NetInfo** - Tunis, Tunisie  
Février 2018

**Puzzle** - Thionville, France  
Novembre 2017

**Shadok** - Strasbourg, France  
Septembre 2017

**Le Cube** - Issy-les-Moulineaux, France  
Mai 2017

**Théâtre de Boussy** - Boussy, France  
Décembre 2016 - Mars 2017

**DRAFT** - Paris, France  
Juin 2016 - Décembre 2016

**Centre de Recherche Interdisciplinaire** - Paris, France  
Novembre 2015 - Octobre 2016

**The Brain** - Berlin, Allemagne  
Mars 2015 - Avril 2015

**CIANT** - Prague, République tchèque  
Décembre 2013 - Janvier 2014

## Récompenses

**2019**

**Lauréat : Programme de résidence** - organisé par le Château Éphémère pour die()

**2018**

**Lauréat : Mention Honorable** - organisé par A MAZE. pour Spoons

**2016**

**Lauréat : Golden Cookie** - organisé par Cookie Collective pour Space Cookie, projet de recherche musical

**2014**

**Lauréat : Originality Award** - organisé par EIGD pour Adsono

**Nomination : Innovation Award** - organisé par EIGD pour Adsono

**Lauréat : Double Maker of Merit** - organisé par Maker Faire pour Adsono

**2013**

**Lauréat : CONNEXT Award** - organisé par M2F Créations pour Oort, projet de recherche mené à l'Université Paul Valéry Montpellier 3

**2011**

**Nomination : Hits Playtime Award** - organisé par Le Monde pour le projet Sto, projet de recherche mené à l'ICAN

## TRAVAUX DE COMMANDE & SOUS CONTRAT

### Game Designer

We Are Social | Renault

Février 2018 - Mars 2018

Design, documentation & narrative design de Mobility Theory, un jeu en réalité alternée pour le lancement de l'EZ-GO de Renault

### Game Designer

We Are Social | AccorHotels

Janvier 2017 - Février 2017

Design, documentation, level design & playtest de projets en réalité virtuelle (Oculus Rift & HTC Vive) & réseaux sociaux pour AccorHotels

### Game Designer

We Are Social | Orange

Octobre 2016 - Décembre 2016

Design, documentation, level design & playtest de jeux pour le robot humanoïde TiKi dans les OrangeLab de France

### Game Designer

MOMAEvent | Citroën

Septembre 2016 - Juin 2017

Design & construction d'installations ludiques pour l'escape game du C42, le showroom de Citroën sur les Champs-Élysées

### Artiste | Game Designer

Sésame | Ankama

Avril 2016 - Mai 2016

Design & construction de Dead Pixels, une installation ludique pour le festival Jouer Ensemble au Kipstadium de Lille

### Artiste | UX Designer

Underground Sugar

Janvier 2016 - Mai 2017

Design & prototypage d'installations interactives pour une adaptation théâtre - art numérique de l'Écume des Jours

### Artiste | Game Designer

CRI

Juin 2015 - Décembre 2015

Design & construction d'installations ludiques art/science, scénographie de l'exposition du GameLab à la Cité des Sciences et de l'Industrie

### Artiste | Game Designer

Sésame | Ankama

Mai 2015 - Juin 2015

Design & construction de jungle.in une installation ludique lumineuse, pour la Nuit des Arts à Roubaix

### Game Director

La Générale de Production

Mars 2015 - Avril 2018

Direction de Spoons, un jeu d'enigme en réalité virtuelle dans l'univers surréaliste de l'illustrateur Nicolas Barrôme-Forgues

### Game Designer

Ville de Dreux

Janvier 2015 - Juin 2015

Design & prototypage d'une installation interactive immersive et d'un circuit urbain ludique pour une exposition sur Charles Denner

### UX Designer | CDP

Institut Acte

Septembre 2014 - Juin 2015

Design & management de Métabolisme, un programme d'audit web analysant le processus créatif d'un point de vue sémiotique et pragmatique

### UX Designer | CDP

CNRS

Septembre 2014 - Juin 2015

Design & management d'esthEVO, un projet de sciences citoyennes évaluant les préférences esthétiques par culture via un algorithme génétique

### Game Designer

We Are Social | BNP Paribas

Avril 2014 - Novembre 2014

Design, documentation, playtest et équilibrage de Virtual T-Break une installation ludique pour les WTA Finals à Singapour

### Game Designer | Facilitateur

Qui veut pister

Septembre 2013 - Décembre 2014

Documentation, mission design et facilitation de jeux de piste sur l'Histoire de Paris

### UX Designer | CDP

TIU

Avril 2013 - Septembre 2013

Design d'interaction & documentation d'une expérience web ludique, production et management de projets et événements transmédia

### Game Designer Assistant

Lardux | Arte

Juin 2012 - Septembre 2012

Design d'interaction & documentation du projet transmédia interactif Hotel, basé sur le machinima éponyme

### Junior Game Designer

Eastpad | Epic Games

Décembre 2010 - Octobre 2011

Design, documentation, mission design, level design & storyboards d'Ereya, un jeu d'aventure sur iPad développé sur Unreal Engine 3

# ENSEIGNEMENT, CONFÉRENCES & ATELIERS

## Enseignement supérieur

### Game Design (BTEC HND)

Lycée Jacques Prévert  
depuis Mars 2019

### UX & Game Design (Bachelor & Master)

RUBIKA (Supinfogame/ISD)  
depuis Septembre 2015

### UX & Game Design (Bachelor & Master)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci (IIM/ESILV)  
depuis Septembre 2015

### Culture Numérique (Licence)

SciencesPo  
Juin 2018 - Septembre 2019

### Graphic Design & Programmation (Bachelor)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci (IIM/ESILV)  
Septembre 2015 - Septembre 2017

### Graphic Design & Programmation (Bachelor)

RUBIKA (Supinfogame / ISD)  
Septembre 2015 - Septembre 2017

### UX & Game Design (Master)

E-ArtSup / Epitech  
Janvier 2015 - Décembre 2015

### UX & Game Design (Master)

Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne  
Janvier 2015 - Juin 2015

### Game Studies (Master)

Université Montpellier 3 Paul Valéry  
Décembre 2013

## Enseignement secondaire

### Conception et développement ludique

Collège Jacqueline de Romilly (Blanc-Mesnil)  
Septembre 2019 - Juin 2020

### Conception et développement ludique

Collège Pablo Neruda (Stains)  
Mai 2018 - Mars 2019

### Conception et développement ludique

Collège Pierre de Ronsard (Tremblay)  
Septembre 2018 - Juin 2019

### Conception et développement ludique

Collège Liberté (Drancy)  
Septembre 2017 - Juin 2019

### Conception et développement ludique

Collège René Descartes (Tremblay)  
Septembre 2017 - Juin 2018

## Masterclass

### Conception de jeux pour robots

ESME Sudria (Paris, France)  
Juillet 2019

### Conception de jeux à contrôleurs alternatifs

RUBIKA India  
Juin 2019 - Juillet 2019

### Conception de jeux à contrôleurs alternatifs

Net-info (Tunis, Tunisie)  
Février 2018

## Conférences

### Game design beyond screens and joysticks

IULM (Milan) Juin 2019

### The dev.olution of MechBird

GROW (Paris) Novembre 2018

### The dev.olution of MechBird

IndieCade (Paris) Octobre 2018

### Game design beyond screens and joysticks

GDC (San Francisco) Mars 2018

### From art installation to virtual reality

Future of StoryTelling (New-York) Octobre 2017

### IN//OUT: interfaces & performance

FEFFS (Strasbourg) Septembre 2017

### Game designers as fantasising gods

Now Play This (Londres) Avril 2017

### Playful Installations

A MAZE. Pop Up (Abou Dabi) Septembre 2016

### Playful Installations

Nordic Game Conference (Malmö) Mai 2016

### Par-delà la manette et l'écran

ENS (Paris) Décembre 2015

### Playful installations

EIGD (Montreuil) Octobre 2015

### Playful installations

Hits Playtime IRL (Paris) Juin 2015

### Short praise of playful performances

A MAZE. (Berlin) Avril 2015

### Dedicated controllers & render devices

A MAZE. (Johannesbourg) Septembre 2014

### Sensation, an inner playground

A MAZE. (Berlin) Avril 2014

## Ateliers

### Alternative controllers

Le Cube (Issy-les-Moulineaux) Avril 2019

### Alternative controllers

CRI (Paris) Juin 2018

### Alternative controllers

Stereolux (Nantes) Mai 2018

### Alternative controllers

FEFFS (Strasbourg) Septembre 2017

### Alternative controllers

CRI (Paris) Juin 2017

### Art & contrôleurs alternatifs

Le Cube (Issy-les-Moulineaux) Mars 2017

### Contrôleurs alternatifs et expressivité

Citoyenneté-Jeunesse (Paris) Mars 2017

### Alternative controllers

CRI (Paris) Juin 2016

### Quick custom controllers

Creative Coast (Karlshamn) Mai 2016

### From choreography to game system

Playful Arts Festival (Amsterdam) Avril 2016

### Alternative controllers

Clujotronic (Cluj-Napoca) Septembre 2015

### Quick custom controllers

The House of Indie (Anvers) Septembre 2015

## DIVERS

### Mentorats

#### Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Hackathon jeu vidéo  
depuis Mai 2019

#### Museomix

Technologies muséales  
Octobre 2019

#### Weekend créatif (ADAMI)

Culture Experience Days  
Mars 2016 - Novembre 2019

#### Projets transverses (Rubika)

Renault, Ubisoft, Logitech, General Electric  
Mai 2018 - Octobre 2019

#### Atelier créatif (ADAMI)

Live contact / Sur le corps  
Novembre 2016

#### Atelier créatif (ADAMI)

Les objets partent en live  
Décembre 2015

#### CRI

Live Escape Jam  
Décembre 2015

#### Hits Playtime

Indie game competition  
Janvier 2015 - Juin 2015

### Tables rondes

#### Le Cube

Contrôleurs alternatifs  
Avril 2019 (Issy-les-Moulineaux, France)

#### Freeplay

ALT / DIY Controls  
Mai 2018 (Melbourne, Australia)

#### Stereolux

Video games & digital arts: hybridizations?  
Mars 2018 (Nantes, France)

#### Random Bazar

Media jam & political games  
Décembre 2016 (Paris, France)

#### Indie Game Contest

Détournements artistiques du jeu vidéo  
Septembre 2016 (Strasbourg, France)

#### CRI

Twitch plays Pokemon?  
Mars 2015 (Paris, France)

#### EIGD

Press, jam, event... what about promotion?  
Novembre 2014 (Montreuil, France)

### Jurys

#### Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Projets de fin de Master IUXD  
Août 2020 (Paris, France)

#### Rubika India

Projets de fin de Bachelor Game Design  
Juillet 2019 (Pune, Inde)

#### Hits Playtime

Indie game competition  
Juin 2016 (Paris, France)

### Autres

#### Gamasutra

Rédaction d'un blog sur mes recherches  
depuis Mai 2018

#### CMA Judo-Jujitsu

Membre de l'association sportive  
depuis Juillet 2016

#### Lycée Perret (Siana | Canopé)

Organisation du hackathon CREAC  
Février 2020 - Mars 2020

#### ADAMI

Co-organisation des ateliers créatifs  
Juillet 2018 - Novembre 2019

#### Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Responsable du département UXD  
Juin 2017 - Septembre 2017

#### Hits Playtime

Co-organisation de la compétition  
Décembre 2015 - Juin 2017

#### Game Side Story

Rédaction : jeu vidéo indépendant  
Janvier 2012 - Septembre 2013