

Héloïse Lozano

Chargée de production - Game artist

Actuellement employée par Groplay, à Stockholm

<https://heloiselozano.com>

heloiselozano@gmail.com

+33 (0)6 35 46 63 72

Permis B

Formation

2011 – 2016 **Supinfogame**, Master Spécialisation **Game art et Management**, Valenciennes.

2009 – 2011 **Baccalauréat Littéraire**, option **Cinéma Audiovisuel**, mention Très Bien à Reims.

Expérience professionnelle

Avril 2017 – Aujourd'hui | **CDI** | **Groplay à Stockholm**

Chargée de production - Game Artist

- Chargée de production sur **Play ABC**, **Alfie Atkins!**, **Grow Forest** et un projet en développement.
- Organisation des plannings, milestones, gestion d'équipes et prestataires externes.
- Artiste polyvalente: **2D, FX, 3D, level building, integration**.

Avril 2018 – Juillet 2018 | **Contrat expert Union Européenne EACEA** | **Travail à distance**

Experte pour Creative Europe - section jeu vidéo

- **Examination de candidatures** et notation selon les différents aspects du projet présenté: game design, scénario, direction artistique, planning, budget, plan marketing.

Avril 2015 – Aujourd'hui | **Collectif** | **Klondike**

Game Artist – Conférencière

- Participation à des **festivals internationaux** tels que **A.MAZE**, **Screenshake**, **Fantastic Arcade**.
- Contribution à des événements - **IndieCade Europe**, **Parallel Worlds** - en tant que **conférencière**.

Juillet 2016 – Décembre 2016 | **Stage** | **Paladin Studios à La Haye**

3D Game Artist

- Réalisation de l'intérieur d'un **appartement** en 3D sous **Maya et Unity** pour un **jeu mobile**.
- Travail de **recherches 3D** sur le **design** de nombreux **personnages** pour un **jeu mobile en top view**.
- Création de **mockups 3D** afin d'illustrer des **concepts de jeux** soumis à des éditeurs.

Juillet 2015 – Septembre 2015 | **Stage** | **TeamTO à Paris**

2D & 3D Game Artist

- Création de l'habillage graphique d'un **jeu mobile** tout public à partir d'une **licence**.
- Réalisation de **mockups 3D** à l'aide de **Maya et Unity** proches du rendu d'*Angelo la débrouille*.

Juillet 2014 – Août 2014 | **Stage** | **Atelier 510 TTC à Reims**

Assistante coloriste – Illustratrice sur un projet personnel

- **Illustration** et **adaptation** d'un conte scandinave de **32 pages** pour enfants de 5 à 8 ans.
- **Colorisation** de planches des bandes dessinées *Michel Vaillant* et *Nomad*.

Projets

Octobre 2015 – Juin 2016 | **Quur** | **Projet de fin d'études à Supinfogame**

Lead artist – 3D Environment artist – Level builder

- Création d'une **direction artistique** inspirée de l'illustration et de techniques de peinture.
- Réalisation complète d'**assets 3D** via **3DSMax** d'après key arts.
- **Habillage de niveaux** et travail de la **mise en scène** en accord avec les level designers sous **Unity**.

2012 – Aujourd'hui | **Mini-jeux** | **Game Jams - Prix**

- **Fishbones**, concours Novaplay, "coup de coeur du jury".
- **Keyboard Mandala**, invité d'honneur à A.MAZE Berlin.

Compétences

- Logiciels: **Photoshop**, **Illustrator**, **Flash**, **3DSMax**, **Maya**, **Zbrush**, **Premiere**, **Final Cut Pro**, **After Effects**, **GarageBand**, suite **Microsoft Office**. Intégration, création de shaders basiques sur **Unity** et **UE4**.
- **Français** : langue maternelle | **Anglais** : courant | **Espagnol** : niveau scolaire

Hobbies

Illustration (Bianco, Fléchais), **Cinéma** (Wes Anderson, Jim Jarmusch, Miyazaki, frères Coen) **théâtre** (6 ans de pratique) **jeu vidéo**, **Histoire de l'Art** (De Chirico, Hopper, Mary Blair), **équitation**, **voyages**, **cuisine**.