
CREATIVE DIRECTOR & GAME DESIGNER



NATHALIEPROVENZANO@GMAIL.COM



06 37 33 81 15



[HTTPS://WWW.LINKEDIN.COM/IN/NATHALIE-PROVENZANO-088A4636/](https://www.linkedin.com/in/nathalie-provenzano-088a4636/)

PORTFOLIO SUR DEMANDE

OBJECTIF

Mettre au service d'un laboratoire R&D mes compétences en recherche et développement de concepts vidéoludiques

SUJET DE RECHERCHE

« Le dispositif vidéoludique comme véhicule de l'imaginaire corporel de genre »

EXPÉRIENCE

**DOCTORANTE EN ARTS PLASTIQUES
ED 58 – LABORATOIRE RIRRA 21
UNIVERSITE PAUL VALERY MONTPELLIER III**
2016 - 2020

Recherche doctorale en cours

Le dispositif vidéoludique comme véhicule de l'imaginaire corporel de genre

« Dans son rôle de miroir social, le jeu vidéo tend à nous éclairer sur la société contemporaine au travers de ses multiples aspects dont la conception de personnages virtuels reposant parfois sur une vision fantasmée de leur créateur. Les stéréotypes de genre massivement diffusés par les images médiatiques et vidéoludiques sont le reflet de problématiques dissonantes issues de notre société. Elles traduisent les exigences du corps social qui viennent influencer le rapport au corps de l'individu directement en lien avec la question de l'identité. Il convient donc d'étudier ces représentations reliées à l'esprit du temps postmoderne, en vue de dévoiler ce que leurs formes expriment dans le fond, en vue d'étudier les enjeux culturels et civilisationnels. »

Enseignante Chargée de Cours

(L1, L2, L3, M2 Arts plastiques, Jeu vidéo)

Arts numériques 2D & 3D - Game design - Méthodes créatives agiles - Analyse et création d'images - Images et affordances.

CREATIVE DIRECTOR & GAME DIRECTOR GAME IN THE CITY

2014 - 2020

Développement de concepts vidéoludiques en lien avec ma thèse.

Création du jeu PRÆSIDIUM

Ce concept s'articule autour des représentations hétérogènes des images du jeu vidéo, dont certaines reflètent un déséquilibre sociale entre les genres tels que la société les définit. L'objectif est de conceptualiser un jeu vidéo dénonciateur des genres et stéréotypes dans une approche constructiviste propice à la réflexion distanciée. Le projet PRÆSIDIUM a donc été créé dans le cadre de mon projet de Master et tend à se poursuivre en Doctorat.

PLAYTESTEUSE / UBISOFT MONTPELLIER

2011 - 2012

Tests Qualité de jeux AAA

(Michael Jackson The experience, From Dust, Rayman Origins, Rayman Legends)

Missions ponctuelles de collaboration avec l'équipe R&D et QA.

LANGUES ETRANGERES

Espagnol, niveau B1

Anglais, niveau B2

(séjours réguliers en Espagne, au Canada et en Californie)

AUTRES COMPETENCES

CULTURE VIDEOLUDIQUE EXHAUSTIVE

De l'ATARI 2600 au Social Gaming.

Jeux phares : PacMan, Tetris, Zelda, Assassin's Creed, Heavenly Sword, Prince of Persia, God of War, Portal 2, Escape Plan, Rayman, Journey, Tom Clancy's the Division, The Witness, Saga Metal Gear Solid.

Ecriture scénaristique - Storyboarding - Nouvelles interfaces & IHM - UI & UX - Maîtrise des environnements Mac & PC

BASES DE PROGRAMMATION

Html, xhtml, php, javascript. Développement Unity3D - Game Salad - Notions Xcode et Objective C (mini-jeux).

INFOGRAPHIE 2D & 3D

Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash, Xpress, Painter. Modélisation 3D Blender, Maya, MagicaVoxel.

TECHNOLOGIES

Casque réalité virtuelle, LeapMotion, Tablette graphique Wacom Cintiq, Bamboo, technologies « Touch ».

PRATIQUES PLASTIQUES

Jeu vidéo
Dessin/Peinture/Collage/Sculpture
Maîtrise et mélange de différentes techniques.

GAME DESIGNER - CHEF DE PROJET / INTACTILE DESIGN, MONTPELLIER

AVRIL à SEPTEMBRE 2011

Création du jeu vidéo 'JAZZ Origins'
pour plateforme iPhone/iPad

Méthodes agiles, design d'interface, design d'interaction, analyse ergonomique, direction artistique, production d'images et d'éléments d'interactions, storyboarding, game concept, game design document.

ASSISTANTE DE DIRECTION INTERNATIONALE DE RECHERCHE / PROLITEC FRANCE

2004 - 2006

Assistanat du Directeur de Projet

Gestion et suivi de projet, management d'équipe, création supports visuels, sourcing et veille technologique, dépôts de brevets, gestion administrative et financière (openbook), commandes et achats, contrôle de gestion, assistance ponctuelle à la production, élaboration et veille QA.

FORMATION

MASTER ARTS PLASTIQUES / 2016 - Mention Bien

SPECIALITE « PRATIQUES PLASTIQUES CONTEMPORAINES »

Université Paul Valéry Montpellier III

Jeu vidéo - Analyse critique - Méthodologie de la recherche poétique critique - Le corps et ses représentations dans l'art - Analyse filmique sociologique de l'image en mouvement - Théorie & sciences des arts - Recherche de pratiques plastiques et approches critiques - Pratiques plastiques et artistiques traditionnelles & numériques - Le paysage - Arts de la rue - Image de la femme dans les sources de l'Orientalisme - Photographie - Mémoire de recherche et création d'une œuvre vidéoludique critique.

MASTER FICTIONS NUMERIQUES / 2013 - Mention Bien

SPECIALITE « GAME DESIGN »

Université Paul Valéry Montpellier III

Théories et pratiques du Game Design - Théories du gameplay - Infographie 2D, 3D, Mate Painting - Théories du FUN et des interfaces gestuelles - Pratiques des interfaces gestuelles - Méthodes agiles - Méthodes créatives - Analyses d'usages - Mémoire de recherche et création d'une œuvre vidéoludique critique.



EVENEMENTS PROFESSIONNELS & PUBLICATIONS

Participation et communications MIG & DIGIWORLD SUMMIT
de 2011 à 2016

Participation GAME JAM Internationale UBIGACHA 2012, 2013,
2015, 2018, organisée par UBISOFT International

LAUREAT Meilleur Game Design, BATTLE GAME 2013
organisée par IEFM3D

Conférence ARTGAMES - Montpellier in Game/Digiworld 2013,
2015, 2016

[HTTP://ARTGAME-
GAMEART.SCIENCESCONF.ORG](http://artgame-gameart.sciencesconf.org)

Colloque international « Un regard, des corps » - Université
Montpellier III, Saint-Charles - Montpellier 2015

Symposium Game History 2015, « History of gender in games »
- Montréal, Canada

[HTTP://WWW.BANO.QC.CA/DOCUMENTS/ACT-
IVITES/COLLOQUE/PROGRAMME_HISTOIRE%2
0DU%20JEU_2015.PDF](http://www.bano.qc.ca/documents/act-ivites/colloque/programme_histoire%20du%20jeu_2015.pdf)

Colloque international DIGIWORLD « Art et jeu, Jeu et art »
avec publication de l'article « L'art de faire œuvre en jeu vidéo :
les enjeux des représentations de genre »

[HTTPS://HAL.ARCHIVES-OUVERTES.FR/HAL-
01643074V2/DOCUMENT](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01643074v2/document)

Colloque international « Sport et jeu vidéo » - Université Paris VIII
Descartes, 2017 : « `Corps bioniques et jeux vidéo » (en cours de
publication)