



Marion Denmat

C#/C++ developer video games oriented - 8 years experience

A Jack-of-all-trades developer, I love "solving puzzles." I've been a game programmer since 2018, primarily using **Unity**.

I started at **Wako Factory**, where I worked on the console port of *Samurai Riot* and then on serious game projects (educational games/professional training). Since early 2024, I've been working at **Headbang Club**, where I'm diversifying my development tools by using an **in-house engine (developed by the studio in C++)** while continuing to use **Unity and C#** for service provision work, game jams, and personal projects.

+33688907078
contact@marion-denmat.fr

marion-denmat.fr

github.com/MarionDenmat

Nantes 44300

linkedin.com/in/marion-denmat

gitlab.com/Orquida.kurachy

PROFESSIONAL EXPERIENCES

Course author - 2+ years

Cnam ENJMIN, Full remote - may 2024 / present

As part of my role at Headbang Club, I wrote course materials for the CNAM Enjmin professional degree program, covering **Unity-C#** and mobile game development.

The materials had to be designed for **independent use** by students and therefore needed to be very comprehensive, which is quite different from traditional classroom teaching.

C#/C++ Developer - 2 years and 3 months

HEADBANG CLUB, Full remote - march 2024 / may 2026

Console porting (**Unity C#**), gameplay programming (**in-house C++ engine**), graphics integration (**in-house C++ engine**), **UI** design assistance (**technical feasibility, UX**, Navigation, color scheme)

Lead Developer Unity-C# - 5 years and 4 months

Wako Factory, Nantes - sept. 2018 / dec. 2023

As **lead developer**, Wako Factory entrusted me with the development and **technical design** of various **Unity** projects : technical architecture, prototyping, graphic and sound integration, gameplay programming, tool programming, and deployment (**Android, iOS, PC, WebGL, Switch**).

I also mentored a student in the LIJV (Learning, Video and Video) program at ENJMIN for three years.

PROJECTS

DeathTower

HEADBANG CLUB - apr. 2024 / may 2026

Gameplay programming (bosses, pathfinding, followers), UI integration (menus, dialogues) in the **in-house C++ engine**, logic similar to CSS (flow, nodes, block alignment)

Minishoot' Adventures

HEADBANG CLUB - sept. 2024 / march 2026

Console porting (**General optimization, console APIs**)
Nintendo Switch 1 and 2, PS5, Xbox One and Series, Windows Store

Roots and Sprouts

Personal project - GGJ 2023 then jan. 2026 / may 2026

Produced for the **Global Game Jam 2023** with the theme "Roots," created with six other people using **Unity**. It was released on Steam (free) and later ported to Nintendo Switch 1 by myself, published by TyGAMES. Source code (jam version) can be sent upon request.

Samurai Riot

Wako Factory - oct. 2018 / june 2022

Post-release Steam gameplay programming, graphical improvements (post-processing, particles, animations)
Nintendo Switch 1 port (**general optimization, console API**)

INTERESTS

Drawing

I like to "doodle", both on paper and digitally, it's a hobby I've had since middle school, I even took courses at the Nantes School of Fine Arts, and now it makes communication with artistic teams much easier for me and them.

CORE SKILLS

Gameplay Programming

C# and **C++**, translation of design documents into technical issues and feasibility study.

Graphic Integration (UI/UX specialist)

Primarily in **Unity**, but also in the Headbang Club's **in-house engine** (similar to CSS).

Console port

Samurai Rot, **Unity** (Switch)
Minishoot' Adventures, **Unity** (Switch, Switch 2, Xbox One, Xbox Series, Windows Store, PS5)
Roots and Sprouts, **Unity** (Switch, personal project)

EDUCATION

Bachelor with Honours (Bac+4) in Application Design and Development

ENI Ecole Informatique, Nantes - féb. 2019 / jan. 2021

Java JEE, PHP Symfony, JavaScript, .NET C#, native mobile development, design and prototyping

DEUG (Bac+2) in Computer Science

Faculté des sciences et techniques (public university), Nantes - sept. 2014 / may 2018

LANGUAGES

French - mother tongue

English - TOEIC 830 (B2 equivalent)



Marion Denmat

Développeuse C#/C++ orientée Jeu vidéo - 8 ans d'expérience

Développeuse touche à tout, j'aime "résoudre l'énigme", je suis programmeuse JV depuis 2018 principalement sur Unity.

D'abord chez Wako Factory, j'ai travaillé sur le portage console de Samurai Riot puis sur des expériences de serious game (jeux éducatif/formation professionnelle). Et depuis début 2024 je suis au Headbang Club où je diversifie mes supports de développement en utilisant un moteur maison (développé par le studio en C++) tout en continuant à utiliser Unity et C# pour des prestations, des game jams ou des projets perso.

+33688907078
contact@marion-denmat.fr

marion-denmat.fr

github.com/MarionDenmat

Nantes 44300

linkedin.com/in/marion-denmat

gitlab.com/Orquida.kurachy

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Autrice de cours - 2+ ans

Cnam ENJMIN, Full remote - mai 2024 / présent

Dans le cadre de mon poste au Headbang Club j'ai rédigé des cours pour la licence pro du CNAM Enjmin, Unity-C# et développement mobile de jeux vidéo.

Les cours devaient être utilisables en autonomie par les étudiants et devaient donc être très complets ce qui est un exercice très différent des cours classiques en présentiel.

Développeuse C#/C++ - 2 ans et 3 mois

HEADBANG CLUB, Full remote - mars 2024 / mai 2026

Portage console (Unity C#), gameplay programming (moteur maison C++), intégration graphique (moteur maison C++), aide à la conception UI (faisabilité technique, UX, Navigation, charte couleur)

Lead Développeuse Unity-C# - 5 ans et 4 mois

Wako Factory, Nantes - sept. 2018 / déc. 2023

En tant que lead développeuse, Wako factory m'a fait confiance pour prendre en main le développement et la conception technique de différents projets sur Unity : architecture technique, prototypage, intégration graphique et sonore, programmation gameplay, programmation d'outils, mise en production (Android, IOS, PC, WebGL, Switch).

J'ai également encadré pendant 3 ans un apprenti en licence LIJV de l'ENJMIN.

PROJETS NOTABLES

DeathTower

HEADBANG CLUB - avr. 2024 / mai 2026

Programation gameplay (Boss, pathfinding, followers), Intégration UI (Menus, dialogues) dans le moteur maison en C++, logique proche du CSS (Flow, Nodes, Block Align)

Minishoot' Adventures

HEADBANG CLUB - sept. 2024 / mars 2026

Portage console (Optimisation générale, API consoles) Nintendo Switch 1 et 2, PS5, Xbox One et Series, Windows Store

Des racines et des graines

Projet perso - GGJ 2023 puis jan. 2026 / mai 2026

Jeu produit pour la Global Game Jam 2023 sur le thème "Roots" avec 6 autres personnes avec Unity, sorti sur Steam (gratuit), puis porté sur Nintendo Switch 1 seule, édité par TyGAMES. Les sources de la version jam peuvent être envoyées sur demande.

Samurai Riot

Wako Factory - oct. 2018 / juin 2022

Programmation gameplay post sortie Steam, amélioration graphique (post process, particules, animations)
Portage Nintendo Switch 1 (Optimisation générale, API console)

INTÉRÊTS

Dessin

J'aime "gribouiller", autant sur papier qu'en numérique, c'est un hobby que j'ai depuis le collège, j'ai même suivi des cours aux beaux-arts de Nantes, ça me facilite beaucoup la communication avec les équipes artistiques.

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Programmation Gameplay

C# et C++, traduction de documents de design en enjeux techniques et étude de la faisabilité.

Intégration Graphique (spé UI/UX)

Principalement dans Unity mais aussi dans le moteur maison du Headbang Club (proche CSS)

Portage console

Samurai Rot, Unity (Switch)
Minishoot' Adventures, Unity (Switch, Switch 2, Xbox One, Xbox Series, Windows Store, PS5)
Des racines et des graines, Unity (Switch, projet perso)

FORMATION

Maîtrise (Bac+4) Conceptrice et Développeuse d'Applications

ENI Ecole Informatique, Nantes - févr. 2019 / janv. 2021

Java JEE, PHP Symphony, javascript, .NET C#, développement mobile natif, conception et maquettage

DEUG (Bac+2) Informatique

Faculté des sciences et techniques, Nantes - sept. 2014 / mai 2018

LANGUES

Français - langue maternelle

Anglais - TOEIC 830 (équivalent B2)