

Nicole Ke-Chen PONG

Née le 10 mars 1977

Taiwanaise

4, Rue de Nantes

75019 Paris

Mobile : +33 6 26 25 37 16

E-mail : kechenpong@gmail.com

Site : www.jadelu.fr/cv

LinkedIn : fr.linkedin.com/in/nicolechunlu

langues

Français (lu, parlé)
Anglais (lu, parlé)
Japonais (notions)
Chinois (langue maternelle)

formation

Doctorante en Psychanalyse

depuis 2013

Université Paris Diderot - Paris 7
France

Directeur de recherche : Professeur
Serge Tisseron

Master 2 recherche en STIC,
mention Informatique, spécialité « Design
et développement des objets, médias et
espaces numériques »

2011-2012

Conservatoire National des Arts et
Métiers, CNAM, France

Master Jeu et Médias Interactifs Numéri-
ques, Spécialité de Game Design

2006-2008

Ecole Nationale du Jeu et des Médias
Interactifs Numériques, ENJMIN,
France

Bachelor d'Art,
Spécialité de Littérature Française

1996-1999

Tam-Kang Université, Taiwan
Sujet : Le Poème Français et Le
Poème Chinois et L'Étymologie dans
le signifié

Encadrant : Professeur Alain MONIER

informatique

Moteur du jeu :

UnReal Engine v.3.0 (moteur utilisé),
Gamebryo, Gamebryo Scene Designer,
OGRE, Lyn, Game Maker, Game Salade,
Unite 3D

Outil développement:

Eclipse, Processing

Logiciel de 3D graphique :

3DSmax, Google Sketchup

Logiciel de 2D graphique :

Photoshop, Illustrator, Google Layout,
Microsoft Visio, Mindmanager

Logiciel de management :

Perforce v.4.0, Handsoft, Jira,
Wannapatch

compétences

Recherche :

serious game, gamification, interaction
avec l'émotion

Game design :

high concept dev.
design rationalization & follow-up
game balance
game paper-prototyping
game system & mechanism
game interface design
game camera design & tuning

Level design :

in-game cut scene design
screenplay writing
game scripting

Scénariste:

Écriture scénario
Écriture programme télévisé
Écriture séries télévisées

publication

Ke-Chen Pong, Ming-Hsin Tsai,
Shuo-Hsiu Hsu : **Applying a Gram-
matical Structure to Practice Game
Design on Non-Computer Games.**
DIGITEL 2012: 57-61

expérience professionnelle

R&D conceptrice

04-10/2012 G2MOBILITY, France

Serious game : "G2GAME" pour la
recharge des voitures électriques

Chargée de cours en game design

09/2010-06/2011 Université Asie, Taiwan

Département de média numérique

02-06/2011 Université Tatong, Taiwan

Département de design numérique

Game designer

06-10/2010 ALTERNATIVESHIFT, France

Phase conception: "Ascend"

10/2009-02/2010 FUNFIA, Taiwan

Phase conception: "Dain Mo"

Level designer

04-10/2008 UBISOFT, Paris

Phase production: "I Am Alive"
Phase conception: "Red Steel 2"

Journaliste

02/2000-05/2003 Chinese Television
System, Taiwan

projets réalisés

Projet de recherche

depuis 06/2013 **GamIM : gamifying user experience in social
messaging**, avec Chi-An Wang, Taiwan University, Taiwan
Shuo-hsiu Hsu, CNAM-CEDRIC, France

09/2010-06/2011 **Applying a grammatical structure to practice game
design on non-computer games**, University of Asia, Taiwan

Jeu vidéo

04/2012-10/2012 (Serious Game design) **G2AME G2MOBILITY**,
France

- plateforme Android, phase conception + réalisation

06/2010-10/2010 (Game design) **ASCEND ALTERNATIVESHIFT**,
France

- plateforme iPhone, phase conception

- <http://www.alternativeshift.com/games/ascend>

04-06/2008 (Level design) **RED STEEL 2 UBISOFT**, Paris

- plateforme Wii, phase conception

- <http://redsteelgame.us.ubi.com/>

- travaux de la phase conception : <http://www.jadelu.fr/cv/>

06-10/2008 (Level design) **I AM ALIVE UBISOFT**, Paris

- plateforme Xbox/ PS3, phase production

- site officiel : <http://www.iamalivegame.com>

09/2007-03/2008 (Game design) **GRIEVOUS FLESH ENJMIN**

- projet de 2ème année du Master

- équipe de 10 étudiants pour réaliser le projet pendant 6 mois

- Ingame démo : http://www.youtube.com/watch?v=0W1YGXqs4F0&feature=mfu_in_order&list=UL

03-06/2007 (Game design) **L'ALLUMEUSE ENJMIN**

- mini projet de première année du Master

- équipe de 4 étudiants pour réaliser un mini-projet pendant 3 mois

- <http://www.allumeuse-game.fr>

- Ingame démo : <http://www.youtube.com/watch?v=zBXsF0WMty-I&playnext=1&list=PLAA5E6DA6054D48F3>

Auteur scénariste

06/2002-08/2002 **Garçon de confiture d'orange CTS**, Taiwan

- 5 scénarios des épisodes de téléfilms par CTS

01/2002-04/2002 **Jardin d'une étoile filante CTS**, Taiwan

- 4 scénarios de 31 épisodes de téléfilms par CTS

02/2001-09/2001 **L'Amour dans Ping-Tong DA-AI**, Taiwan

- scénariste de la série de 22 épisodes par Da-Ai

- <http://www.newdaai.tv>

Doublage audio

08/2003 **Documentaire de TSUCHI Da-Ai Television DA-AI** Taiwan

- film d'une introduction pour la visite du Président Haitien à Taiwan

02/2001-07/2003 **Chibimaruko Chan STAR TV**, Taiwan

- dessin animé japonais, auteur d'origine de SAKULA Momoko

- responsable des rôles principaux

06/2002 **Shinchan STAR TV**, Taiwan

- dessin animé japonais, auteur d'origine de Yoshito Usui

- responsable des rôles principaux.