

## 4 - Nos compétences

### Stéphanie CZINOBER

Titulaire d'une **Maîtrise d'Histoire de l'Art** (*Paris I, Panthéon Sorbonne*), après un an passé en audio visuel (*École Supérieure de Réalisations Audio visuelles, ESRA Paris*), **illustratrice classique** (*aquarelle, gouache*) et **infographe** (*maîtrise des outils de création graphique, de dessin vectoriel, de simulations 3D*), Stéphanie Czinober s'occupe de l'ensemble du développement des gammes de jeux :



- Recherche iconographique, recherche historique, suivi des tendances
- Illustration, infographie,
- Réalisation de charte graphique et habillage de site internet

Elle a réalisé aussi un album à colorier sur la découverte de la Sarthe. Aujourd'hui, forte d'une expérience de plus de 8 ans au service de sa société et de près de 30 jeux développés, elle prête son talent au développement conjoint de jeux dans le cadre de co-édition pour d'autres maisons d'éditions, (même si par faute de temps, tous les projets ne peuvent être retenus).

### Stéphane BAYLE



Titulaire d'une Licence de physique et d'un BTS d'audio prothésiste, puis technico-commercial pour une société de fourniture métallurgique pendant plus de 3 ans, il a développé sur le terrain ses

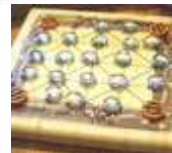
compétences de véritable maître d'œuvre dans la fabrication de produits techniques :

- Rédaction des cahiers des charges et réalisation des prototypes
- Rationalisation des fabrications dans le respect des normes
- Veille permanente des nouvelles techniques et matières (résine, bois, métal, carton)

### Auteur(e)s de jeux

Ils ont à leur actif le développement de jeux très différents tant au point de vue de la cible que du traitement comme *Babylone*, *Hit Parade*, *J'Europe*, *Elysium* par exemple.

Stéphane et Stéphanie sont naturellement tous les deux auteurs de jeux de société pour leur entreprise ou pour d'autres structures (*Muz Hit*, *Arc-en-ciel pour bien vieillir*, *Hit Parade*, par exemple).



## Un concentré de savoir - faire