

FLORENT MARTINAIS

Level & Game Designer

A la recherche de nouvelles opportunités

**DISPONIBLE DES
MAINTENANT**

✉ florent.martinais@gmail.com

🖱 <http://florent-martinais.com>

☎ +33 6 30 23 97 77

in <http://fr.linkedin.com/in/florentmartinais>

📍 26 rue Montgallet
75012 Paris - France

Compétences informatiques

Visual Scripting

Level Building

Programmation

Suite Adobe Ai, PS, Id

bases

familier

avancé

Langues

- Français : langue maternelle

- Anglais : bilingue (TOEIC: 945)

Loisirs

Jeux : RPG, indie, versus fighting, board games, jeux de cartes, jeux de rôle (MJ)
Manga et animation japonaise
Sciences et nouvelles technologie
Pratique du piano

EXPERIENCE

- fev 2016 **Quantic Dream** (Paris, France)
mars 2018 Game Builder NPC sur *DETROIT*
Design et implémentation (scripting, building) de tous les éléments liés aux personnages non jouables
- sept-dec 2015 **Cyanide Studio** (Nanterre, France)
Stagiaire Level Builder sur *Tour De France*.
Travail des problématiques liées à la crédibilité et au réalisme de l'environnement
- juil-sept. 2014 **Trident College** (Nagoya, Japon)
Réalisation de projets 3DS et mobiles présentés aux entreprises h.a.n.d, Nipon Ichi Software et From Software
- mai-juil. 2011 **Bigben Interactive** (Lesquin, France)
Stagiaire en tant que designer de produits

FORMATION

- 2012-2015 **Master en Management et Game Design**
SUPINFOGAME (Valenciennes, France)
- 2010-2012 BTS en Design de Produits
ESAAT Roubaix
- 2009-2010 Classe de Mise à Niveau en Arts Appliqués
ESAAT Roubaix
- 2009 Baccalauréat Scientifique

PROJET

- 2014-2015 **Warpath** - stratégie en temps réel
Projet de fin d'études (1 an), équipe de 7
Level designer, level builder, game designer

PROFIL PROFESSIONNEL

- Prioriser l'**expérience utilisateur**
- Prioriser le **lien** étroit entre **level design**, approche **esthétique** et solution **technique**
- Prioriser la relation **cible - expérience - modèle économique**
- **Curieux**
- Désireux d'**apprendre** et de **progresser**