



MARTIN GREFFE

-  [linkedin.com/in/martingreffe](https://www.linkedin.com/in/martingreffe)
-  twitter.com/martingreffe
-  martingreffe.com
-  martingreffe@gmail.com
-  06 73 85 87 28

ÉDUCATION

2015-2017 Master MAPI MAJE Polytech
Master 2, Sophia-Antipolis, France. Management de Projets Innovants en Jeux vidéo. Master de deux ans spécialisé dans le management des projets innovants dans le domaine du jeu vidéo.

2010-2015 École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence
École d'Art publique. Master 2

PROFIL

Études pendant 5 ans à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Master en management de projets innovants en jeux vidéo.

- Techniques narratives et mécaniques de gameplay
- Gestion de projet en méthode agile.
- Associate producer

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2017 Artefacts Studio - Associate Producer, Chef de projet
Stage de 6 mois, Artefacts Studio, Lyon.
Gestion du jeu vidéo ATV Drift&Tricks. Suivi quotidien de l'équipe de projet, suivi de livraison des milestones, organisation des tests, bug reporter, submission manager.

2016 Gayatech - GameDesign, Direction Artistique
Stage de 4 mois, Business Pôle, Sophia Antipolis.
Réalisation du premier jeu vidéo des Incollables commandé par PlayBac. Travail d'intégration sur ShiVa Engine. Conception de mini jeux et de mécaniques de quiz.

2016 'Modus Operandi' DIE', jeu vidéo, Global Game Jam, Cannes.
Réalisation d'un jeu vidéo en 48 heures avec une équipe de 5 personnes. Graphisme 2D, GameDesign et intégration sur Unity.

2015-2016 'Animals Rumball', jeu vidéo
Réalisation d'un jeu vidéo en méthode agile Scrum. Direction Artistique, réalisation d'assets 2D et 3D. Intégration dans Unity.

2013-2014 'A Crossing Industry' jeu vidéo.
Création d'un jeu vidéo avec un chercheur du CNRS/IREMAM sur les échanges Israélo-Palestiniens aux frontières. Démo publique présentée à l'occasion de nombreux événements et conférences.

2013 ENIAROF, Aix-en-Provence
Fête forraine numérique. Travail sur des projets originaux en jeu vidéo pendant deux semaines. Sérigraphie et décoration du stand d'okonomiyaki, collectif ElShopo. «Comment faire un FlappyBird en 10 minutes sur Unity ?» réalisation et montage du tutoriel.

2006 Nadeo/Ubisoft, QA test
Stage d'un mois, Nadeo, Paris.
QA testing sur le lancement du jeu Trackmania:Nations.
Temps officiels enregistrés, quality test, rapports de bug.

PERSONNEL

Naissance: 21/03/1991 - 26 ans

Nationalité: Française

Adresse: 30b avenue Roger Salengro, 69100, Villeurbanne

Passions: Photographie alternative, nouvelles technologies, barista. Participation active au podcast de jeux vidéo et de cinéma CRTK. Gamejam.

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

HTML5, CSS3, Javascript	●●●○○
C#, PHP	●●○○○
Photoshop, Lightroom	●●●●○
InDesign	●●●●○
3DS MAX	●●○○○
Unreal Engine	●●○○○
Unity, ShiVa Engine	●●●○○
Mantis	●●●○○
Target Process, Trello	●●●●○

COMPÉTENCES LINGUISTIQUES

Français	●●●●●
Anglais	●●●●○
Espagnol	●○○○○
Catalan	●●●○○
Japonais	●●○○○

JEUX VIDEO FAVORIS

TowerFall	Deadbolt
Splinter Cell	Firewatch
KentuckyRouteZero	Half-Life 2
Alone In The Dark (1,2)	TrackMania
Burly Men at Sea	Oxenfree
Quake III	Tokyo 42