

Robin LEFEBVRE

Game & Level Designer

robin.lefebvre12@gmail.com

+33 6 XX XX XX XX

Mobile dans toute la France



robin-lefebvre.fr



robin-lefebvre.itch.io



Robin LEFEBVRE

Game & Level Designer à la recherche d'un poste n'importe où en France.

Expériences

Stage Game Design, QA, Développement - Ikigai Games for Citizens

Mars 2025 à Septembre 2025 - 6 mois

Expérience en Game Design (création de game concepts, création de mécaniques), en QA et en développement sous Unity.

Stage Game Design et Développement avec Grégoire De Framond, Game Designer freelance

Avril 2023 à Septembre 2023 - 5 mois

Expérience en Game Design (Game Concepts) et développement sur un jeu Unity sous contrat.

Projets

QBT - Level Designer, Technical Artist, Lead développeur

Septembre 2024 - Février 2025

Jeu de puzzle jouant avec la mécanique de gravité.

- **Level Designer** : Conception, Greyboxing / Blocking , Intégration gameplay, Level Art
- **Technical Artist** : Direction Artistique, Shader, Optimisation
- **Lead développeur** : Gameplay, UI, Outil moteur

Présentation du jeu au Festival International du Jeu 2025.

Anthares - Game Designer, Level Designer, QA Tester

Septembre 2023 - Août 2024

Un jeu de plateforme fighter dans une arène remplis de pièges.

- **Game Design** : GDD, équilibrage
- **Level Design** : Placement de pièges et plateformes
- **QA** : Mise en place d'un Jira, Structures de test

Présentation du jeu au Festival International du Jeu 2024.

Plus de projets sur mon [portfolio](#) et mon [itch.io](#).

Formations

Master HIC, Management Jeu vidéo Industrie Créative - 2025

Campus Georges Méliès - Université Côtes d'Azur

Licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours Game / Level design - 2023

IUT de Bobigny - Université Sorbonne Paris Nord

DUT Informatique - 2022

IUT de Villeneuve d'Ascq - Université de Lille

Compétences

Game Design

- Création de nouvelles mécaniques innovantes
- Rédaction de documentations
- Équilibrage
- Communication entre les pôles
- Schématisation : Mockups, Flowcharts

Level Design

- Conception de plan
- Rational Level Design : flow, landmarking
- Level Building : Greyboxing / Blocking, Gameplay Inegration & Scripting
- Créer à partir d'un GDD

Technical Art

Création de shader, optimisation graphique, notion HLSL

Moteurs de jeu

Unity, Unreal Engine 5, Godot

Développement

C#, Visual Scripting, Git

Logiciels et Outils

Blender, Photoshop, Figma, Jira, Codecks, Mantis

Langues

- Anglais - C1
- Notion de Japonais et de Mandarin

Loisirs

- Cuisine
- Pop Culture
- Culture japonaise
- Dessin
- Escalade

N'hésitez pas à me contacter si mon profil vous intéresse !