

# Robin LEFEBVRE

## Game & Level Designer

robin.lefebvre12@gmail.com

+33 6 XX XX XX XX

Mobile dans toute la France

 [robin-lefebvre.fr](mailto:robin-lefebvre.fr)

 [robin-lefebvre.itch.io](https://robin-lefebvre.itch.io)

 [Robin LEFEBVRE](https://www.linkedin.com/in/RobinLEFEBVRE)

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

Septembre 2024 - Février 2025

Jeu de puzzle jouant avec la mécanique de gravité. J'ai occupé le poste de **Producer**, **Level Designer** (conception, greyboxing, intégration, Level Art), **Technical Artist** (direction artistique, shader, optimisation) et **Lead développeur**.

Présentation du jeu au Festival International du Jeu 2025.

### Tekuteku : Fishing Adventure

Avril 2024 - Août 2024

Jeu d'action-aventure, j'ai travaillé en tant que **Level Designer** (conception, greyboxing, intégration, Level Art) et **Technical Artist** (optimisation, shader, intégration).

### Anthares

Septembre 2023 - Août 2024

Un jeu de plateforme fighter, j'avais comme rôle le **Game Design** (GDD, équilibrage), le **Level Design** (placement de pièges et plateformes), la **QA** et le **développement**.

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 Méliés - 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

### Level Design

- Conception de plan
- Rational Level Design
- Greyboxing
- Intégration moteur des niveaux
- Intégration d'éléments divers
- Gestion de courbes de progression

### Game Design

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

### 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 !