

Profil

Évoluant depuis plusieurs années dans le domaine du design, le métier de Level Designer me permet de réunir mes deux passions: la création d'espaces et le jeu vidéo. Soucieuse du détail, j'accorde une grande importance au développement de concepts immersifs et engageants pour le joueur. Curieuse, proactive et à l'écoute, je m'épanouis particulièrement dans le travail d'équipe, que je considère essentiel à l'apprentissage et à l'évolution professionnelle.

Sommaire des compétences

- 2 ans d'expérience avec **Unreal Engine 5** et **Perforce**
- Application de techniques de Level Design rationnel (**affordance, volumétrie, intensité, rythme, etc**)
- Gestion de projets avec **Jira et Trello** par la méthode SCRUM
- Modélisation Low Poly avec **Blender** afin d'accélérer le développement de kit modulaire volumétrique
- Réalisation d'**esquisses préliminaires** en 2D pour ébaucher et itérer rapidement sur des intentions design
- Développement d'un **jeu publié sur Steam** de la conceptualisation à sa commercialisation

Expérience en développement de jeux

SOLAR PACT - **First Person Adventure Platformer** - Bientôt disponible sur **Steam** - UE5 Février 2026

- Conception entière des deux mondes principaux en Level Design et en Env. Art offrant près de 2h de gameplay
- Intégration de blueprints d'interaction, des habiletés et d'ennemis pour l'engagement des niveaux
- Gestion des tâches sur Trello et rencontres quotidiennes pour maintenir le bon fonctionnement du projet
- Playtesting des niveaux pour assurer le Balancing dans la difficulté, l'économie et la progression du joueur
- Réalisation du projet en six mois, en équipe de quatre personnes, avec l'utilisation de Perforce

GREY ZONE - **Third Person Adventure Horror** - Unreal Engine 5 Août 2025

- Conception en Blockout d'un niveau linéaire présentant quatre phases de jeu suivant une courbe d'intensité
- Utilisation assidue des concepts d'affordance (Attractive Openings, Leading Lines, Landmarks et lumières)
- Ajout de dialogues pour soutenir l'immersion et rythmer le Level Design
- Réalisation du projet en sept semaines en collaboration pour ajouter de l'interaction (système de destruction)

EDEN PROTOCOL - **First Person Shooter Multiplayer** - Unreal Engine 5 Juin 2025

- Conception en Blockout d'une map de type *Search and Destroy* avec points d'intérêt
- Intégration d'éléments propres au Level Design (Choke Points, Covers, verticalité et Line of Sight)
- Playtestings fréquents afin d'assurer l'équilibre de la map et la fluidité du Gameplay
- Production d'une mini-map sur Photoshop incluant le nom des zones stratégiques pour les Calls compétitifs

THE FALL OF REGINA - **First Person Open World Action RPG** - Unreal Engine 5 Février 2025

- Conception en Blockout d'un donjon complet dans une map Open World inspirée de Skyrim
- Création du monde et intégration des concepts essentiels à la composition d'un jeu Open World (points d'intérêt, villages, sentiers et positionnement des quêtes) pour assurer une expérience riche et complète
- Développement d'une quête pour mettre en valeur le Level Design du Open World et des points d'intérêt
- Application des techniques de Level Design (verticalité, Reveals, Landmarks, Gates et Attractive Openings)

Parcours académique

- | | |
|---|-----------|
| • École du jeu vidéo de Montréal (EJVM)
Diplôme en Design de jeux et de niveaux | 2024-2025 |
| • Université du Québec à Montréal
Baccalauréat en Design de l'environnement | 2020-2023 |
| • Cégep du Vieux Montréal
Technique en Design Intérieur | 2016-2019 |