

lebrun.reyna@laposte.net

07 82 55 82 24

72000 Le Mans

<https://www.reynalebrun.com/>

REYNA LEBRUN

Game Designer
Level Designer
Narrative Designer

Outils et logiciels

Affinity Designer / Photo : maîtrise

Pack LibreOffice / Google : maîtrise

Ren'Py / Monogatari : bon niveau

WordPress avec YoastSEO : bon niveau

GraphicsGale : bon niveau

Unity : bon niveau

Reaper / Audacity : bon niveau

HitFilm : bon niveau

Unreal Engine : notions

Blender : notions

Langages de programmation

HTML / CSS : maîtrise

JavaScript / JQuery : bon niveau

C# : notions

Python : notions

Java : notions

Langues vivantes

Anglais / English : niveau C1

Espagnol / Español : niveau B1

Japonais / 日本語 : notions

Formations

Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo

- Parcours level/game designer
- Université Sorbonne Paris Nord
- Diplôme obtenu en 2021

DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet

- Parcours intégration multimédia
- Université du Mans (IUT de Laval)
- Diplôme obtenu en 2020

Baccalauréat Scientifique

- Spécialité Informatique et Sciences du Numérique
- Lycée Montesquieu (Le Mans)
- Diplôme obtenu en 2018

Expériences professionnelles

Service civique dans une ludothèque

- Conseil, explication de règles de jeu lors d'animations
- Référencement, vérification des jeux et jouets
- Gestion du site web, des réseaux sociaux et de la newsletter
- Création de visuels, d'affiches

LUDOTHÈQUE PLANET'JEUX
(Le Mans, 8 mois, mai 2023 à janvier 2024)

Stage en tant qu'assistant·e chargé·e de communication

- Web Design, maintenance du site web (WordPress)
- Montage vidéo, photo pour la communication
- Rédaction d'articles web
- Optimisation du moteur de recherche (SEO)

LAVAL MAYENNE TECHNOPOLE
(Laval, 11 semaines, mai à juillet 2020)

Passions

Genres de jeux vidéo :

- RPG
- Plate-formes
- Action-Aventure
- Aventure narrative

Genres de films et séries :

- Science-fiction / Fantastique
- Thriller / Horreur psychologique
- Animation en volume (stop motion)

Projets de jeux réalisés

Get Out of There

- Projet de fin d'études sur Ren'Py
- Game Designer / Writer
- Aventure narrative (visual novel) avec une mécanique de jauges

Crimson Samurai

- Projet de Game Design sur Unity
- Narrative Designer / UI Designer
- Jeu d'action "Beat them all" avec une mécanique de parade

Around The Walls

- Projet Level Design sur Unreal Engine
- Réalisation individuelle
- Niveau d'action-aventure avec des éléments de plate-formes

Autres projets sur mon portfolio

- **Dodge Burnout** : conception de la narration et de l'interface de dialogues
- Schémas de conception de niveaux **Super Mario**
- **Vidéos** : présentation et comparatif d'un jeu, animation sur le RPG, doublage d'une cinématique...