

HÉLÈNE POULIN

• Level designer •

819 993-9891 • ld.helene.poulin@gmail.com • <https://helenepoulin.wixsite.com/leveldesigner>

À PROPOS

Je suis une joueuse d'équipe, une personne passionnée, organisée et positive! Mes différentes expériences professionnelles m'ont appris l'importance de communiquer mes idées de façon concise et précise.

ÉDUCATION

2019 - 2020 • **Campus ADN (AEC)** -
Level Design

2011 - 2014 • **Université de Sherbrooke** -
Baccalauréat en Communication,
rédaction et multimédia

EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

2020- **Level Designer | Directrice de la création**

À ce BIOMORPH, projets non annoncés - Lucid Dreams Studio

- jour**
- Créer et réviser les niveaux pour qu'ils respectent la vision créative
 - Designer les quêtes principales et secondaires
 - Designer les ennemis, les boss et les systèmes du jeu
 - Rédiger et mettre à jour la documentation du projet sur Notion
 - Encadrer l'équipe créative (level designer, musiciens, écrivain et playtesteurs)
 - Collaborer au design de différents types de jeu

2020 **Level Designer**

Projet DreamWatcher - Campus ADN

- Créer un niveau de type Metroïdvania en respectant les intentions design
- Designer et documenter les ennemis et NPC
- Rédiger les dialogues des NPC
- Programmer des ingrédients et intégrer des FX en C#

2013- **Conseillère en communication**

2019 Université de Montréal • Misencil • SOS Odeurs

- Gérer des équipes d'étudiants lors d'événements de recrutement
- Rédiger et réviser différents textes et outils de vente
- Créer un calendrier de contenu et le déployer sur les réseaux sociaux
- Gérer les campagnes publicitaires numériques (réseaux sociaux, Google Ads)

COMPÉTENCES

Level Design
Game Design
Design Narratif
Intégration (C#)

OUTILS

Unity
Sketchup
Notion
Jira
Plastic SCM

LANGUES

Français
Anglais