

Calvin Charbit

Game & Level Designer

 <http://calvincharbit.wix.com/portfolio>

19 rue de Paris,
77700 Coupvray

06.13.35.01.59

calvin.charbit@gmail.com

Expériences professionnelles

Game & Level Designer à Lightbulb Crew

Depuis Avril 2019

Contribution au Game Design général d'Othercide, jeu tactical tour-par-tour
Référént Level Design et Boss Design du projet

Level Designer Junior à Ubisoft

Mars 2017 à Septembre 2018

World Level Designer sur The Crew 2 (2017)

Mission Level Designer sur la campagne principale de Ghost Recon : Breakpoint (2018)

Game Designer à Eugen Systems

Novembre 2015 à Novembre 2016

Équilibrage & Level Design sur Act of Agression : Reboot Edition et Steel Division : Normandy 44

Testeur QA à Cyanide

Février 2015 à Juin 2015

Testing QA sur BloodBowl 2, suivi du projet de l'Alpha jusqu'à sa sortie

Game Designer à Europa-Apps

Mars 2014 à Septembre 2014

Livraison de concepts, développement de jeux mobiles pour enfants et de quizz multijoueurs

Formation

Game & Level Design à Isart Digital

2012 - 2015

Titre de Niveau 2 «Game Designer», formation en alternance

Abibac en section Scientifique au Lycée Galilée (77)

2009 - 2012

Obtention du baccalauréat et de son équivalent allemand

Compétences



DESIGN

Game Design
Level Design
Technical Writing
QA Testing



MOTEUR

Unreal Engine 4
Unity
Construct 2



LOGICIELS

Suite Office
Photoshop
Illustrator
Autodesk Maya



AUTRES

Gestion de projet
Gestion d'équipe
Community Management

Langues

Anglais

Niveau professionnel
TOEIC 930

Allemand

Lu, écrit et parlé
Niveau B1

Bénévolat

Loisirs Numériques

Association (depuis 2014)
But : faire découvrir les différents aspects du jeu vidéo
- RESPONSABLE COMMUNICATION (2015 - 2018)
- CHEF DE PROJET de l'événement «Desert Bus de l'Espoir» (2016 - 2018)

Intérêts

Basket

Jeux vidéo

(STR, gestion, RPG, MMO)

Lecture

(historique, fantasy, S-F)

Jardinage