

LOMBARD Florentin

09/02/1998

NARRATIVE / LEVEL DESIGNER

Etudiant en dernière année de Game Design, je suis à la recherche d'un stage de fin d'étude de 4 à 6 mois. Motivé et passionné, ce serait un véritable plaisir que de travailler pour vous !

Voici mon portfolio pour plus de détails sur mon travail :

<https://florentinlombardpr.wixsite.com/florentinlombard>

CONTACTS :

06 46 28 23 37

florentin.lombard.pro@gmail.com

France, Valenciennes

https://www.linkedin.com/in/florentin-lombard-250421188/?locale=fr_FR

<https://florentinlombardpr.wixsite.com/florentinlombard>

SUPINFOGAME

RUBIKA

LOGICIELS



Suite Adobe

Suite Office

Unity

Unreal

GitHub

Trello

Notion

COMPÉTENCES



B2



Natif



Permis B



Ecriture / Storytelling

Rédaction de Documents



Narratif Design

Level Design

Game Design



Travail en équipe

Management d'équipe

INTÉRÊTS

Ecriture

Du roman à la poésie.

Musique

Violoniste à mes heures perdues.

Jeux vidéos

Le Jeu comme vecteur d'émotion :

De Flower à The Last of Us.

PROJETS

North Dash (jeu mobile)

GAME DESIGNER / LEVEL DESIGNER / NARRATIVE DESIGNER

Jeu réalisé par 7 personnes, disponible sur le Play Store. Dans ce rogue-lite nerveux, mon rôle fut de créer les mécaniques des salles et d'équilibrer la progression et les éléments de jeux afin de rendre l'expérience rejouable par ses synergies et la diversité de ses salles.

J'ai aussi été en charge de la création de l'univers du jeu et de l'entièreté de la narration, des éléments textuels à la mise en scène des éléments environnementaux.

Mars 2020 - Juin 2020

Le Beau Tambour (PC)

GAME DESIGNER / NARRATIVE DESIGNER

Jeu narratif réalisé par 10 personnes.

J'avais la charge de l'entièreté de l'univers, de l'histoire et des arbres de dialogues, ainsi que la rédaction de ces derniers. Toute la production narrative était sur mes épaules de la préproduction à la production et rien ne pouvait être fait ou décidé sans mon aval.

Sept 2020 - Jan 2021

Haut Comme 3 Pommes (PC)

GAME DESIGNER / LEVEL DESIGNER / NARRATIVE DESIGNER

Zelda-like développé par 6 personnes. Projet étudiant sélectionné pour les Indicade 2019 à Paris. En plus du level design, j'étais responsable de la création de l'univers et de toute l'organisation de la narration, passant de la trame et l'écriture des textes à la narration environnementale à travers les niveaux.

Sept 2018 - Juin 2019

FORMATION

MASTER en Game design et management

RUBIKA Supinfogame

Valencienne, France

2017-2022

1er Année LICENCE d'Histoire

FFLASH Université du Mont Houy

Valenciennes, France

2016-2017

BACCALAUREAT Scientifique Option ISN

Lycée Fénelon

Mention Bien / Mention Européenne

Cambrai, France

2016

EXPÉRIENCES

Portes ouvertes numériques (stage)

PROJECT MANAGER

LYCEE PROFESSIONNEL BLERIOT (CAMBRAI)

En binôme pendant 1 mois, nous devons renseigner sur les formations de l'établissement via une application mobile. Nous avons carte blanche pour ce projet.

<https://louis-bleriot-cambrai.enthdf.fr/actualites/visite-virtuelle-du-lycee/>

Juin 2019

L'Odyssée des rêves (stage)

PROJECT MANAGER / GAME DESIGNER

ECOLE ÉLÉMENTAIRE (BEAUREVOIR)

En équipe de 4 pendant 2 mois, nous devons créer un jeu de société à but éducatif pour des enfants d'école élémentaire.

Juillet 2019 - Août 2019