

# Matthieu Bonneau

Conception & intégration audio pour les médias interactifs

☎ +33 6 80 45 73 10

✉ 2, rue de la Commune, 94800 Villejuif – FRANCE

✉ [bonneau.matthieu@gmail.com](mailto:bonneau.matthieu@gmail.com)

👤 portfolio: [matthieubonneau.com](http://matthieubonneau.com)

## expérience

- 2017 - 2018 \* Sound designer à DONTNOD Entertainment (Paris) – [Vampyr](#)
- 2016 - 2017 \* Sound designer freelance à Ocelot Society (Paris) – [event\[0\]](#)
- 2015 - 2017 \* Sound designer at Ubisoft Paris (Montreuil) – [Watch\\_Dogs 2](#)
- Nov – Déc 2014 \* Sound designer / développeur à Audiogaming (Toulouse) – [Notes on Blindness](#)
- Avril – Sept 2014 \* Sound designer stagiaire à Ubisoft Paris – [Watch\\_Dogs: Bad Blood](#)
- Juillet – Sept 2013 \* Sound designer stagiaire à la Société des Arts Technologiques (Montréal) – [The Drawing Space](#)
- 2008 - 2012 \* Développeur multimédia, Haikara S.A.R.L. (Paris)
- 2006 - 2008 \* Technicien audiovisuel, AV Projections (Londres, Royaume Uni)
  - \* Opérateur son, BFM TV (Paris)
  - \* Technicien d'exploitation audio, Dubbing Brothers (St Denis)
  - \* Divers stages en tant qu'assistant son dans des studios à Paris (Blaxound, Les Écouteurs, Brodkast)
  - \* Assistant son / perchiste pour Télémaque / Chrysalides Productions (Colombes, France / M'bour, Senegal)
- 1998 - 2004 \* Divers contrats et stages en tant que développeur web dans le cadre de ma formation à l'EFREI, parmi lesquels Fujitsu Siemens, Alcatel, PriceMinister.com, FIMAT et l'Ecole Vétérinaire de Maisons-Alfort.
  - \* Programmation d'une webradio associative (GonZo Radio)

## formation

- 2012 - 2014 \* ENJMIN – Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Angoulême, France)  
Obtention du Master JMIN, spécialité Conception Sonore
- 2005 - 2006 \* SAE Institute (Melbourne, Australie)  
Obtention du SAE Audio Engineer Diploma
- 1998 - 2004 \* EFREI – École française d'électronique et d'informatique (Villejuif, France)  
Obtention du Diplôme d'ingénieur EFREI spécialisé en génie logiciel
- 1995 - 1998 \* Lycée Guy de Maupassant (Colombes, France)  
Obtention du Bac S – spécialité mathématiques
- 1990 - 1997 \* Conservatoire municipal de Colombes en clarinette, solfège et orchestre à vents

## compétences

### audio

- \* Moteurs audio : Wwise, Fabric 2, PureDara & MAX / MSP
- \* DAWs : Ableton Live, Reaper, Cubase, Protools
- \* Édition audio : Soundforge, Wavelab
- \* Plug-ins : Waves, Ozone, Native Instruments
- \* Bonne expérience du matériel de studio (effets, compresseurs, EQ), des consoles de mixage (Mackie, Yamaha, Studer, TL Audio) et techniques de prise de son.

### autres

- \* Moteurs de jeu : Unity, Unreal
- \* Développement informatique : C#, Python, AS3
- \* Systèmes de versioning : Perforce, Git, SVN
- \* Web design et dev. web : PHP/MySQL, JavaScript, HTML5, CSS
- \* Suites Office & Adobe
- \* A l'aise sur PC, Mac ou Linux

## intérêts personnels

- \* Production de musique électronique ([soundcloud](#)) & DJing ([mixcloud](#))
- \* Littérature, cinéma, jeux vidéo, bandes dessinées et arts visuels

## langues

- \* Français : langue maternelle – Anglais : courant (980/990 au TOEIC) – Allemand : basique