



NOÉ MIGNARD

Disponible freelance/contrat sound design, ingénieur du son

noemignard.com
LinkedIn
noe.mignard@gmail.com

(+33)6 12 23 68 05
33 rue Marc Seguin
75018 Paris

COMPÉTENCES

Sound design
Intégration (interactivité)
Montage son
Bruitage
Enregistrement voix
Field Recording
Composition musicale

LOGICIELS (NON EXHAUSTIF)

DAW
Reaper
Adobe Audition
Pro Tools
Nuendo
Interactivité
Wwise
Fmod
Moteurs de jeu
Unity
Unreal Engine

Divers
Pure Data
Adobe Première
Bureautique

LANGUES

Anglais : courant
Espagnol : scolaire

INTÉRÊTS

Guitariste
Musiques expérimentales
et électroacoustique
Jeu vidéo : game design,
intérêt pour la critique
et la théorie
Radio
Littérature

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

NOVEMBRE 2020 - PRÉSENT

Domus (Paris) : Développement d'un prototype de jeu vidéo en indépendant avec 2 autres personnes, en vue de chercher des financements pour sa réalisation

NOVEMBRE 2017 - 2020

Freelance :

- **Kalank (Angoulême) :** *Toko Toko (2019-2020)*, jeu en réalité augmentée. *Sound Design, bruitage et voix.*
- **ENSAD (Paris) :** Bruitage et montage-son de courts-métrages et installations étudiants. *Les Enfants Sauvages; La Pluie; Badlands (2018).*
- **Leikir studio (Ivry) :** Pre-prod. *Shawan (2017).* *Sound Design, intégration Wwise + Unity.*

OCTOBRE 2018 - NOVEMBRE 2019

Ubisoft (Bordeaux) : **Voice Designer** sur *Ghost Recon : Breakpoint (2019)* : Design de système voix, suivi de l'écriture et de l'enregistrement, réception, gestion de données, intégration wwise + moteur maison. Partie prenante du pôle audio.

MARS - SEPTEMBRE 2017

Faune Immersive (Rennes) : Stagiaire sur pré-production d'expériences VR; fiction sonore binaurale; films institutionnels. *Sound design, intégration, game design. Unity, Wwise, Steam Audio Enregistrement et montage son.*

MAI - JUILLET 2015

Yellowcab Studio et Radio France (Paris) : Stagiaire. *Assistant séances de bruitage, montage son et mixage.*

FORMATIONS

2015-2017

Master Conception Sonore à l'ENJMIN, à Angoulême.

Conception, sound design et integration audio (Wwise + Unity) pour 3 jeux :

Sky Colonies (2017) : Jeu de gestion geolocalisé

Le Grand Dîner (2016) : Jeu experimental de joute verbale

Ping-Pong Fighters (2016) : Jeu d'arcade

Projets divers (courts-métrages, installations), réalisés en équipe de 3 à 20 étudiants.

2012-2015

Licence Musique et Métiers du Son à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée. *Musicologie, solfège, ingénierie sonore, musique électroacoustique, sound design et montage son*