

Florent DUMAS

Game
Sound
Designer

12, Cheminement Henri Hertz
31100 TOULOUSE
06 17 76 14 19
dumasflo@gmail.com
<http://dumasflo.fr>
29 ans
Permis B



FORMATION

- 2012 - 2014 **Master Jeu et Médias Interactifs Numériques, Conception Sonore**
à l'école nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN)
- 2010 - 2012 **BTS Audiovisuel Option SON à l'Institut National de l'Audiovisuel**
en alternance à l'Unité de Production Audiovisuelle du Conseil général du Val-de-Marne
- 2007 - 2010 **Licence Arts et Technologies : Option Musique & Métiers du Son**
à l'Université Paris-Est Marne la Vallée
- 2007 Baccalauréat Scientifique Mention Assez Bien
2006 Diplômé en supérieur de formation musicale au conservatoire de Nogent-sur-Marne

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- 2014 - Auj. **AudioGaming/Novelab** (Toulouse, France) - Sound design et programmation
Mise en oeuvre de comportements audios dans Reaper, PureData et Unity
Prise de son, sound design et programmation pour des projets VR et interactifs
- 2013 **Mando Productions** (Joinville-le-Pont, France) - Stage de 3 mois
Sound design et intégration sonore (Unity)
- 2010 - 2012 **Conseil général du Val-de-Marne** (Créteil, France) - Apprentissage de 2 ans
Tournage, Montage, Mixage pour la WebTV - <https://tval.valdemarne.fr/>
- 2010 **BBS Studio** (Pantin, France) - Stage de 2 mois
Vérification, installation et maintenance de matériels audio et instruments de musique
- 2006 - 2012 **Georges Chetochine Conseil SA**
Préparation logistique et animation de forums médecins pour les laboratoires pharmaceutiques et saisie informatique de données
- 2008 - 2012 Cours particuliers de formation musicale et de clarinette à des débutants

COMPÉTENCES

AUDIOVISUEL

Prise de son
Mixage
Montage son
Sound design
Prise de vues
Montage vidéo

LOGICIELS

Reaper
Pro Tools
Cubase
Pyramix
Audition
Edius

MOTEURS

Wwise
Fmod
Unity
Game Maker

PROGRAMMATION

PureData
C# (Unity)
Game Maker (GML)
HTML/CSS
Csound (notions)

DIVERS

LANGUES Anglais : compétence professionnelle Espagnol : scolaire

INTÉRÊTS Sports (Tennis, Randonnée, Ski), Jeux Vidéo, Cinéma, Clarinette, Saxophone

TRAVAUX RÉALISÉS

MEDIAS INTERACTIFS

- 2018 **Vandals**, Puzzle/Réflexion 3D - 1 joueur - Android/iOS
→ Sound design et intégration sonore avec Unity
- 2017 **Reshape**, Plug-in audio d'expérimentation sound design
→ Programmation sous PureData
→ Contrôles d'effets en temps réel sur iPad
→ Sound design
- 2016 **Kinoscope**, Expérience en réalité virtuelle (Vidéo 360°)
→ Sound design et spatialisation ambisonique
- 2015 **Notes on Blindness**, Expérience en réalité virtuelle - 1 joueur - Android/iOS/PC (VR)
→ Programmation gameplay sur Unity
→ Système de spatialisation binaurale sur Wwise
→ Sound design et intégration sonore avec Wwise et Unity
- 2013 **AudioElec**, Plug-in audio procédural
→ Programmation sous PureData
→ Sound design
- Ascent**, Première personne/Only for Oculus Rift - 1 joueur - PC (VR)
→ Sound design
→ Développement d'un système de synthèse binaurale sur Wwise
- Caveman Wars**, Arcade - 1 joueur - Android/iOS
→ Sound design
- Yeti on Furry**, Arcade - 1 joueur - Android/iOS
→ Sound design
- Sbires**, Puzzle/Réflexion 3D - 1 joueur - PC
→ Sound design et intégration sonore avec Wwise et Unity
→ Musique interactive
- 2012 **Wander**, Plateformer 3D/Stratégie relationnelle - 1 joueur - PC
→ Sound design et intégration sonore avec Wwise et Unity
→ Création d'un journal sonore pour le préquel transmédia
→ **Grand Prix du Concours LeMonde "Hits PlayTime 2013"**
- Martyr**, Plateformer 2D/Réflexion - 1 joueur - PC
→ Sound design
→ Ludum Dare 25 - Rang #37 dans la catégorie Audio
- Stalker sur Glace**, Arcade/Survie 2D - 2 joueurs vs. - PC
→ Sound design et programmation avec Wwise et Game Maker
→ Finaliste - Concours "Game à Niaque" (TGS)
- 2011 **Shout!**, Runner/Plateformer 2D - 1 joueur - PC
→ Sound design et Musique générative avec Wwise
→ Prototype de jeu où le personnage est contrôlé par la voix
- GMA**, Jeu sonore - 2 joueurs vs. - PC
→ Sound design avec Wwise

COURTS-MÉTRAGES

- Friendship's Labour's Lost**, réal. Cathy Kostova Opérateur Son / Perchman
Coco, réal. Gabriel Belanger-Oyarzun Chef OP Son / Sound designer
Don't Do That, réal. Cathy Kostova Opérateur Son / Perchman