

ALEXANDRE RIVAUD

SOUND DESIGNER

PROFIL

Sound designer passionné avec plus de 5 ans d'expérience dans les jeux mobiles et les jeux AAA. Je recherche actuellement de nouvelles opportunités avec de nouveaux défis.

CONTACT

+1 438 408 3369

alexandrerivaud@gmail.com

1315 rue Logan,
H2L 1X2, QC, Montréal

PORTFOLIO

<http://alexandrerivaud.wixsite.com/site>

COMPÉTENCES

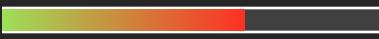
Wwise



Unreal



Unity



Reaper



Logic Pro



Foley Recording



Perforce



EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

◆ SQUARE ENIX / ONOMA - Montreal

Octobre 2021 - Novembre 2022

- Sound Designer sur **Hitman Sniper: The Shadows**, **Space Invaders AR** et **Arena Battle Champions**.

◆ GAMELOFT - Montréal

Avril 2020 - Octobre 2021

- Sound Designer sur différents projets dont **Disney Speedstorm**, **The Oregon Trail** et d'autres.

◆ UBISOFT - Montpellier

Mai 2019 - Mars 2020

- Sound Designer sur **Ghost Recon Breakpoint** et **Beyond Good and Evil 2**.

◆ GAMELOFT - Montréal

Avril 2018 - Mai 2019

- Concepteur son sur plusieurs jeux : **Asphalt 9**, **Dungeon Hunter Champions**, **Sniper Fury**, **Despicable Me**, et d'autres.

◆ FREELANCE

Mars 2017 - Juin 2018

- Sound Designer & Compositeur sur de multiples jeux, en collaboration avec **Edoki Academy**, **Pearfiction Studio** et **Pixelz Games**.

FORMATION

◆ MASTER 2 DU-PCAM - Lyon

Septembre 2017 - Août 2018

- Marketing, formation de droit du cinéma et de l'audiovisuel option DU.

◆ ISTDS - Montreal

Septembre 2016 - Août 2017

- Formation professionnelle en sound design de jeux vidéo.

◆ ISTS - Paris

Septembre 2013 - Août 2016

- Institut Sup. des Techniques et du Son. Spécialisation Audiovisuelle

LANGUES

Français : Langue maternelle

Anglais : Courant, parlé et écrit

Espagnol : Parlé et écrit

CENTRES D'INTÉRÊT :

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Jeu vidéo : Action-RPG, FPS, MOBA, Survival Horror, Battle Royal. - Cinéma : Science fiction, Thriller, Biopic, Horreur - Musique : Rock, Pop, Jazz, Orchestrale - Sport : CrossFit, Escalade, Vélo, Randonnée |
|---|