

# Matthieu MÉCHINEAU

## Ingénieur créatif

Fervent passionné du domaine de la création numérique, je mets ma rigueur au service de la conception et la production d'expériences interactives innovantes et impactantes.

Je suis à même de participer à tous vos projets créatifs et cherche à me spécialiser dans le jeu vidéo.

## Expériences

### Développeur C++ Unreal Engine

Concours Universitaire Ubisoft, 10 semaines, 2025.

Dans le cadre d'un partenariat avec le studio Ubisoft, nous concevons et produisons un jeu en équipe. Ainsi guidés par des encadrants de l'entreprise, nous professionnalisons nos pratiques.

En collaboration avec les designers, je conçois les mécaniques du jeu en C++ et Blueprint. Je veille également à la bonne maintenabilité du projet

### Stage Développeur C++ OpenGL

Installation artistique Jacques Honvault, 2 mois, 2024.

Aux côtés de l'artiste et ingénieur Jacques Honvault, j'ai effectué le portage d'un logiciel de synthèse différentielle d'un framework JavaScript vers un environnement C++ OpenGL.

En travaillant avec le SDK de la carte vidéo Blackmagic, je me suis familiarisé avec les techniques de traitement d'images en temps réel.

### Développeur C++/C# Godot/Unity

Gamejams association 803z, éditions 2022 et 2023.

En solitaire ou en équipe, j'ai mis ma polyvalence à rude épreuve lors des événements de l'association des arts de l'Université de Gustave Eiffel. Tout en respectant les contraintes techniques et temporelles, j'ai contribué à la production d'assets, ainsi qu'au développement des logiciels tant dans leur design que dans leur implémentation.

## Contacts

23 ans

+33 6 52 09 73 30

Portfolio



matthieu.mechineau@outlook.com

### IDEs



### Logiciels



### Langages



### Moteurs de jeu



### Frameworks



### International

Mobilité au Canada  
UQAT - 8 mois

TOEIC, Anglais niveau B2

## Études

2025

### Diplôme Ingénieur Imac - ESIEE Paris

Formation pluridisciplinaire en Dev. logiciel, Dev. web, audiovisuel, traitement du signal, synthèse d'image et culture des nouveaux médias.

### DESS en création numérique - UQAT Rouyn

Bidiplôme réalisé dans le cadre de ma dernière année d'études d'ingénieur. Équivalent M1 centrée sur la réalisation d'un projet en création numérique, avec des apports théoriques sur l'immersion, la perception et la gestion de projet.

2022

### CPGE PSI - Lycée Henri Bergson Angers

Le parcours Physique et Sciences de l'Ingénieur m'a inculqué rigueur et application dans mes travaux. J'y ai un développé un sérieux bagage scientifique.

2019

### Baccalauréat Scientifique -

Obtenu avec mention très bien. Spécialité Mathématiques, option SVT.

## Projets

### Co-organisateur évènements de Grandeur Nature

Anitra, depuis septembre 2023.

Projet associatif, j'aide au développement de l'univers de jeu de rôle grandeur nature *Anitra* ainsi que de ses règles de jeu.

### Boîte à Musique - Expérience VR

Unity VR, 2024.

Expérience interactive et musicale qui propose une immersion dans un espace 3D haut en couleurs et en sons.