



EXPÉRIENCE

Créateur d'ebooks enrichis interactifs, développeur, auteur et illustrateur de livres pour enfants : www.halokin.fr

- Livres numériques **ePub 3**, ePub **Fixed Layout**, iBooks Author, pour tablettes (iPad, iPhone, Kindle, ...)
- **Applications** multi supports
- Production de **contenus enrichis** pour apps & livres augmentés (illustration, narration, animation, vidéo, son, interactivité, jeux, diaporama, 3D interactive, ...)

depuis
2012

Rédacteur : Presse-Citron

- Articles pour le blog de référence de Eric Dupin sur l'actualité high-tech et les tendances du web

2011

2010

2009

Créateur et graphiste multimédia, Design graphique/Interactif : www.halokin.fr

- **Webdesign** : site, mini-site événementiel, blog, podcast
- **Animation** interactive (livre interactif, ...)
- **UX & UI** designer
- Création d'identité
- Graphisme, retouche photo, montage vidéo

2006

Stagiaire graphiste, ingénieur informatique : Thomson R&D France. Cesson-Sévigné

- UX & UI designer
- Webdesign, programmation et intégration d'interfaces animées, identités visuelles, chartes graphiques, wireframe
- Veilles d'interfaces innovantes
- Expertises dans la conception d'outils interactifs

2005

Formateur : Université Rennes 2. Rennes

- Cours d'initiation et formations à **Photoshop**, au dessin numérique, la retouche photo et la conception d'**animations interactives** auprès d'étudiants de 2e année

2003

Stagiaire graphiste, UX & UI designer : Les Productions de l'Étale. Montréal, Canada

Commande du **Ministère de l'Éducation Nationale** de méthode **ludo-éducative** d'apprentissage des langues pour enfants.

- Graphismes et animations (décors et personnages)
- Interfaces graphiques

Stagiaire designer graphique : Arkaos Multimédia. Rennes
Projet **ludo-éducatif** du **Ministère de l'Éducation Nationale** de méthode d'apprentissage des langues pour enfants.

- Graphismes et animations de décors et de personnages

2002



FORMATION

DESS Médias numériques. Design de projets artistiques et culturels, Master Créateur de produits multimédia artistiques et culturels, Université Rennes 2 & Ecole des Beaux-Arts de Rennes

2005

Maîtrise d'Arts Plastiques spécialisation numérique à l'Université Rennes 2

2004

2003

Licence Professionnelle Design graphique / Médias interactifs, Université Rennes 2 & Ecole des Beaux-Arts de Rennes

2002



COMPÉTENCES

- Profil **multi compétences** : graphisme, web, application, édition, animation, montage vidéo, 3D interactive, illustration sonore
- Création **multi supports** : apps, responsive design, médias online et PAO
- **Édition numérique** et développement d'apps : spécialisation **ebook enrichi illustré ePub 3 Fixed Layout (FXL)**, **raconté** (lu à voix haute), **animé** et **interactif**
- Parfaite maîtrise des outils de création numérique : **Adobe Creation Suite** (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, InDesign, Premiere...), Tumult Hype, Aquafadas MotionComposer, Phonegap, Quark X Press, Corel Painter, Apple Final Cut Pro...
- Langages & programmation : **CSS3, HTML5**, Javascript, jQuery, XML, ActionScript, PHP, ...



TALENTS

- Formation artistique, spécialisation art numérique
- Conception d'**activités ludiques** et de jeux interactifs
- **UX** designer (expérience utilisateur), réalisation d'**interfaces (UI, ergonomie)**, d'**animations** graphiques (bannières, sites HTML5 + CSS3), d'identités visuelles (chartes graphiques, visuels, logos)
- Graphisme, peinture numérique, illustration, retouche photographique
- Conception d'installations interactives 3D avec capteurs
- Composition musicale (MAO) et illustration sonore



ATOUS

- **Créativité, réactivité, agilité** : adaptation constante aux évolutions et appropriation de nouveaux outils
- Capacité d'**innovation**, d'anticipation et d'expérimentation
- Veille sur les tendances, le design graphique, les innovations et recherches technologiques
- **Exploration** de nouveaux concepts : cross média, transmédia, lecture délinéarisée et interactive, ...
- CRM : stratégie de **communication** et culture des réseaux sociaux
- Gestion de projet et tests utilisateurs
- Travail en équipe ou en autonomie
- Culture Mac & PC



INTÉRÊTS

