

_ Marianne Bolduc

(418) 576-7455

marianne.bolduc9@gmail.com

Site de mon portfolio:

mariannebolduc.github.io/portfolio/

_ études

- 2021 – 2022 **Maîtrise en design d'interaction**
Université Laval
- 2018 – 2021 **Baccalauréat en design graphique**
Université Laval
- 2016 – 2018 **Programme du baccalauréat international en science de la santé (DEC)**
Cégep Garneau

_ formations et compétences

Langues

Français – langue maternelle

Anglais – avancé

Outils et logiciels

Suite Adobe CC – Illustrator, InDesign, Photoshop, After Effects, XD

Autres – Figma, Procreate, Miro, Asset forge, Tiled, Suite Office

En apprentissage – Unity ([tutoriel complété – parties 1 à 3](#))

Cours de perfectionnement

- hiver 2021 IFT-3903 Technologies de l'interface numérique, Université Laval
- hiver 2020 ANI-1705 Introduction au design de jeu et à l'ergonomie d'interface, Université Laval
- hiver 2019 ANI-2013 Animation graphique (Motion Design), Université Laval

_ expériences de travail

- déc. 2021 – avril 2022 **Consultante en design d'expérience utilisateur (UX/UI)**
Lightbeans, Québec

- _ Effectuer la recherche auprès des utilisateurs (entrevues, sondage, observation)
- _ Analyser les données obtenues pour faire ressortir des constats
- _ Concevoir des interfaces en format « bureau »
- _ Mener des tests utilisateurs
- _ Présenter la démarche de design et les interfaces à l'équipe de Lightbeans
- _ Réaliser une première version du système de design

- févr. 2021 – août 2021 **Auxiliaire d'enseignement pour l'atelier DES-3611 en design d'interface**
Université Laval, Québec

- _ Élaborer une capsule vidéo d'introduction au système de design.

févr. 2021 — mai 2022

Designer UX/UI et artiste 2D (jeu vidéo)

Sciences et mathématiques en action (SMAC), Québec

- _ Déterminer la direction artistique et créer les éléments visuels (personnage, décors et plateau de jeu) pour « Math en jeu », un jeu vidéo éducatif;
- _ Concevoir les maquettes fonctionnelles des différentes interfaces du jeu;
- _ Créer les éléments promotionnels et les outils de communication pour accompagner le jeu (affiche, images pour les réseaux sociaux, etc.).

mai 2020 — déc. 2020

Stagiaire en design graphique

FLO I AddÉnergie, Québec

- _ Préparer les présentations visuelles;
- _ Créer des éléments promotionnels, dont des brochures et des infographies;
- _ Créer des éléments graphiques, des illustrations et des icônes;
- _ Préparer les maquettes pour impression et la mise en page;
- _ Préparer et mettre en forme le matériel requis pour la force de vente, les distributeurs et les concessionnaires.

_ bénévolat

juill. 2020 — août 2022

Designer graphique

Fondation Héma-Québec, Montréal

- _ Réalisation du design de couvre-visages et de chandails;
- _ Création d'images promotionnelles pour les médias sociaux;
- _ Création du logo de « La Boîte à défi » et du « Défi casse-tête »;
- _ Mise en page des rapports annuels et autres documents.

_ réalisations et activités

depuis janvier 2022 Rédaction d'un essai sur les jeux vidéo sérieux

2020 et 2021 Participation à la Soirée portfolio organisée par Ubisoft Québec (UX/UI)

mai 2021 Projet coup de cœur en illustration (Expo des finissants)

avril 2021 Sélectionné pour l'exposition du Concours interuniversitaire de bande dessinée

depuis 2016 Participation à l'harmonie de Saint-Augustin

été 2016 Participation au programme Explore (immersion anglaise)