

_ Marianne Bolduc

(418) 576-7455
6-1205, 2^e Avenue, Québec, G1L 3C8
marianne.bolduc9@gmail.com
[Site de mon 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

depuis août 2022 **Designer UI/UX**
De Marque, Québec

- _ Effectuer la refonte de deux plateformes grâce à une démarche de design complète (recherche, analyse, idéation, conception d'interface, tests utilisateurs) ;
- _ Collaborer avec les POs, les PMs, les lead programmeurs et leur équipe ;
- _ Élaboration de principes de design, de méthodologies et de systèmes de design ;

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

- _ Effectuer la recherche auprès des utilisateurs (entrevues, sondage, observation) ;
 - _ Concevoir des interfaces en format « bureau » ;
 - _ Mener des tests utilisateurs ;
 - _ Présenter la démarche de design et les interfaces à l'équipe de Lightbeans ;
- [\(Lien vers le portfolio\)](#)

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.).
[\(Lien vers le portfolio\)](#)

_ 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

été 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)