

Thomas Guesnon

Designer - Ux, Ui, motion

06 08 55 13 55

bonjour@thomasguesnon.fr

www.thomasguesnon.fr

19, rue Charles Le Goffic
29000 Quimper

né le 14 octobre 1982

Permis B



Expérience professionnelle

Depuis juillet 2018

Designer UX+UI+motion

Indépendant, Quimper

Expérience & interface utilisateur,
motion design

Accompagnement dans la conception d'interfaces et d'expériences utilisateur, réalisation d'animations (films, simulations d'interfaces)

Clients : APBO, Cobuy, Hager, Renault, Uvasc

Design UI, design UX, motion design, écriture de documentation, création de prototypes, suivi client.

mai 2012 - juillet 2018

Designer d'interface

Use Design, Paris, Nantes, Quimper

Agence de conseil en ergonomie et design d'interface

Effectif : 11

Conception d'interfaces homme-machine pour applications tablettes et smartphones, systèmes de supervision, HUD, webapps. Ces applications concernent des utilisateurs variés dans la santé, l'éducation, l'aéronautique ou les télécommunications.

Clients : Bic Education, Renault, Restlet, Thales, SNCF

Direction artistique, UX, création de wireframes et de guidelines UI, création de prototypes. Grands groupes et startups.

Récompensé par un Red Dot Awards, mention Best of the best, obtenu en 2013 pour le projet Avionics 2020.

fév. 2010 - mai. 2012

Directeur artistique interactif

Hyptique, Paris

Agence de communication interactive

Effectif : 12

Direction artistique pour des projets web culturels et publics.

Clients : La Documentation Française, le Cemagref, le Museum National d'Histoire Naturelle, le Ministère de la Santé, le Musée d'art moderne André Malraux du Havre.

Réponses à appels d'offres pour marchés publics, conception avec le chef de projet, production en relation avec les développeurs internes et externes.

fév. 2007- fév. 2010

Webdesigner

Metropolitan Influence,
Paris

Agence de communication
Effectif : 7

Création de sites web et de supports de communication online.

Clients : Generali, HP, Le Cuir à Paris, Modamont, Apec, ETC Metrologie, Imagina.

Participation à toutes les phases de production, du design graphique à la mise en ligne, en relation directe avec le client.

Formation

sept. 2001 - oct. 2006

Ecole des
Beaux-Arts de Caen

DNAT Design graphique

Je suis formé à l'École des Beaux-Arts de Caen, de 2001 à 2006. J'y apprends le design graphique, la typographie, la photographie et le développement informatique. Je perfectionne ces compétences tout au long de mon parcours professionnel.

Diplôme National d'Arts et Techniques obtenu en octobre 2006.

Compétences, outils, centres d'intérêt

- Design, graphisme
- Motion design
- Typographie
- Expérience utilisateur
- Développement front
- Organisation de l'information
- Logiciel libre

- Anglais professionnel, lu, écrit, parlé

Méthodologies

- Méthode "double diamant", sprints design

Outils : usage quotidien

- Environnements : Linux Mint, Mac OSX, Windows
- Outils de conception UX : Figma, Sketch,
- Outils 3d & animation : Blender, After Effects
- HTML, CSS (Sass)
- Gestion de projet : Emacs + org-mode
- Outils en ligne de commande

Outils : usage régulier à occasionnel

- PAO : Suite Adobe, Inkscape, Gimp, Scribus
- Outils de bureautique (Office, LibreOffice)
- Javascript (Vanilla, React, Node)
- PHP
- CMS (Wordpress, Drupal), générateurs (Jekyll)
- Cartographie, SIG (QGIS, JOSM, Mapbox)
- Git
- Admin serveur
- scripting Bash / Python

Centres d'intérêt

- Musique (guitare, basse, batterie, MAO)
- Littérature
- Histoire, sciences humaines
- Électronique (Arduino)
- Photographie

Quelques liens

- [LinkedIn](#)
- [Dribbble](#)
- [Dépôt de code \(Framagit\)](#)
- [Instagram](#)