

### expérience professionnelle

2006 | **MRM PARTNERS (Groupe McCann Ericsson) - chef de projet web**  
. Filiale spécialisée en marketing relationnel du groupe de publicité McCann

L'Oréal Paris

Suivi du programme relationnel VIP en France et à l'international

Opel (Groupe General Motors)

Gestion de mini-sites et de dispositifs promotionnels

2006 | **JUSTE POUR RIRE (Montréal, Canada) - responsable Internet**

2005 | . Groupe bilingue leader du divertissement et de l'humour au Canada  
. Organisateur du plus important festival d'humour au monde

www.hahaha.com (2005-2006)

Gestion et création de nombreux projets événementiels

Force de proposition pour tous les développements techniques et les opérations marketing du site (promotions, e-mailings, micro-sites)

Interface entre les prestataires techniques et la direction marketing

Veille technologique et éditoriale

2005 | **AXIALYS INTERACTIVE - chargé de projets web**

2000 | . Agence de communication interactive comptant une vingtaine d'employés  
. Suivi de projets variés : sites corporatifs, parapublics, webzines, outils extranet

www.joursdechasse.com (2004-2005)

Création graphique, intégration XHTML/CSS, développement PHP/MySQL de la version web d'un magazine trimestriel haut de gamme sur la chasse.

www.axialys.net (2004)

Conception, création graphique, intégration XHTML/CSS du site vitrine de l'agence de communication Axialys Interactive. Travail particulier sur les "Cool URLs" afin d'optimiser le positionnement dans les moteurs de recherche.

www.vivreaetranger.com (2000-2004)

Site web complémentaire du magazine bimestriel éponyme traitant de la mobilité internationale et de l'expatriation.

En relation étroite avec le client, conseil sur les évolutions possibles du site en fonction des contraintes budgétaires. Développement de modules en PHP/MySQL.

www.piecesjaunes.com (2000-2003)

Gestion annuelle du site de l'opération caritative Pièces Jaunes.

Réflexion sur la construction et l'arborescence du site. Création graphique à partir des éléments de communication existants. Développement de jeux en Flash type puzzle ou jeu de l'oie à destination des enfants.

1998 | **GCI - stagiaire web**

www.clubpalm.com

Création et gestion autonome d'un site communautaire autour du Palm

Conception graphique, ergonomique, travail rédactionnel



## formation

- 2002 | Diplôme de concepteur-réalisateur multimédia  
2000 | en alternance (homologué niveau II) à Gobelins, l'école de l'image (Paris 13e)  
*Félicitations du jury* pour le projet de fin d'année Aesir's Fall  
Jeu de rôle massivement multijoueurs (MMORPG) se déroulant dans l'univers de la mythologie nordique en Shockwave 3D.  
Développement de l'interfaçage 2D/3D du jeu, d'une partie du moteur 3D ainsi qu'un CD-ROM de présentation du jeu.
- 2000 | Diplôme Européen d'études commerciales et publicitaires
- 2000 | BTS Communication des entreprises  
1998 | à l'ISCOM, Institut Supérieur de Communication (Paris 9e)
- 1998 | Baccalauréat Littéraire - spécialité Anglais  
au lycée Sainte Marie (Antony - 92) *Avec mention*

## compétences techniques

- . Architecture d'information, ergonomie, usabilité
- . Expertise en standards web : XHTML/CSS, accessibilité, sémantique web
- . Maîtrise des technologies web : Javascript, PHP/MySQL, Flash, XML/XSL
- . Culture marketing & communication : spécialisation en marketing

## compétences spécifiques

- . Bilinguisme français/anglais : suite à un séjour de 3 ans aux États-Unis et 1 an au Canada
- . Membre du collectif W3Québec : promotion des standards du web
- . Intérêt pour l'écriture : tenue d'un weblog, traductions techniques, co-auteur d'un livre *Le cahier de Gobelins, l'École de l'Image*



Infos complémentaires & références en ligne sur

<http://www.fastclemmy.com>