

DESIGNER d'INTERFACES

Le designer d'Interfaces Hommes Machine permet d'intégrer la composante humaine (ergonomie, confort) dans la définition d'un produit ou logiciel, en vue de sa production et de sa commercialisation (paramètres techniques et économiques).

COMPÉTENCES

Stratégie du design :

- Mise en place de la fonction design.
- Création d'une méthode de définition de CdCf applicable aux IHM.
- Audit sur l'utilisation d'une marque.

Gestion du design :

- Gestion et suivi des agences.
- Interface entre marketing, développeurs et utilisateurs.
- Coordination d'une équipe d'ingénieurs / graphistes autour d'un projet.

Méthode du design :

- Analyse de la Valeur (normalisé AFAV) pour la rédaction de Cahiers des Charges fonctionnels.
- AMDEC et Assurance Qualité (ISO 9001) en développement produit.
- Automatisation des manipulations graphiques courantes.
- Modélisation de tâche. Schématisation d'une interface (zoning).
- Brainstorming. Capacité à centraliser / formaliser les idées, et à les adapter aux contraintes techniques.

Technique : Windows (tous), Word, Project Manager, Photoshop, Illustrator, After Effects, In Design, Quark XPress, Golive...

Maquettage, rough, ergonomie, marketing, graphisme/PAO, pixel art, large culture technique.

PRINCIPALES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Responsable design d'IHM - Guillemot, 4 ans au Service Recherche & Développement.

- Création d'interfaces graphiques pour les produits hardware (son, vidéo, accessoires) : logiciels, panneaux de contrôles, installations, softs embarqués (LCD)...
- Sensibilisation des Chefs de projets aux bénéfices du design produit en interne.
- Design produit et ergonomie, coordination des agences.
- Tests utilisateurs, validations.

Designer produits - ADG-Camping Gaz, stage de 4 mois en entreprise (BE et service marketing).

- Audit sur la marque
- Recommandations sous forme d'une charte de marquage des produits.
- Recherches produits (lampes, glacières souples, tests couleurs, graphisme).

FORMATION

Antemys (2007-2008) - CQPM Qualiticien

ISD de Valenciennes (1991-96) - Filière produits (BAC+5).

Diplôme d'Engineering Design à l'Institut Supérieur de Design.

Projets de diplôme : appareil photo numérique (félicitations du jury), clé de service ferroviaire pour la société Poupardes (mention excellence)

Langues : Anglais (lu, écrit, parlé), notions d'allemand.

DIVERS PROJETS NUMÉRIQUES

Arkos Tracker - (2010) - Logiciel de musique dédié au soundchip AY-3-8910 (logiciel en C#).

- Participation au design du logiciel, réalisation des icônes.

Orion Prime - Cargosoft (2010) - Jeu d'aventure réalisé pour l'Amstrad CPC 6128 (jeu en assembleur Z80).

- Réalisation des graphismes, dégradation d'images, animations, nombreuses inventions en basse résolution.
- Conception des divers éléments composant l'emballage et le site web (orion.cpcscene.com).
- Conception d'un teaser 8bits.
- Jeu vendu en petite série (diffusion mondiale). Il a fait l'objet d'un article de 8 pages dans le journal Pix'N'Love.

Plugin Photoshop (en cours) - Plugin permettant à Photoshop de sauver des fichiers SCR (projet en C++).

- Suivi du projet, définition des paramètres.

Sites web (depuis 2005) - conception ou graphismes de différents sites web.

- *alternine.com* (2007) : graphisme pour le site + CD du groupe d'Alternine.
- *sylvestre.cpcscene.com* (depuis 2007) : réalisation, articles et administration de mon site sur le graphisme 8bits.
- *photo.sylvestre.org* (2006) : mise en ligne de mes photographies (argentique).
- *julien-nevo.com* (2006) : conception du site d'un freelance musicien pour jeux video.

Logiciel pour collectivités - Arpège (2007), avant projet pour un logiciel en C#.

- Réalisation d'un maquette du logiciel.

Applications mobiles - Mobivillage (2006) : avant projets pour des applications pour téléphones mobiles.

- Player MP3 : maquette d'un logiciel de lecture de musique.
- Enregistreur : maquette d'un logiciel d'enregistrement de musiques.

CPCiné - Cinéma Le Syrius (2005) organisation d'une projection de demos 8bits dans une salle de cinéma.

Divers 8bits - (depuis 2003) - recherches en graphisme basse résolution.

- Réalisation / participation à une vingtaine de projets graphiques (jeux / demos).

Evil Donjon (1989) - Participation au développement du jeu édité en 1989 par Genesis Software (graphisme / son).

ACTIVITÉS & CENTRES D'INTÉRÊT

Intervenant : cours sur la conception d'IHM - Laboratoire de Documentation Technique de l'Université de Limoges.

Intervenant : cours de photo à l'ISD de Valenciennes. Cours techniques et pratique de la photographie.

Divers : passionné de photographie (expositions), cinéma (projectionniste), BD, modélisme, demomaker sur Amstrad CPC (organisation d'un meeting, édition d'un jeu).

Sports : natation, plongée, roller hockey.

Pays visités : Europe, Singapour, Thaïlande, Canada.