

Martin Therrien

Téléphone (514) 833-9791
Courriel : martramt@gmail.com
<http://www.martintherrien.net>

- Sommaire**
- Plus de 8 ans d'expériences dans le domaine du logiciel
 - Études spécialisées en conception d'applications et conception centrée utilisateur selon une méthode ergonomique
 - Grande polyvalence et constant désir d'apprendre
 - Passionné par l'expérience utilisateur et la cognition

- Compétences en conception et analyse**
- Tests d'utilisabilité
 - Évaluations heuristiques
 - Wireframes et prototypes interactifs
 - Patrons de conception d'interfaces utilisateur
 - Design persuasif
 - Entretiens avec utilisateurs et clients
 - Scénarios d'utilisation
 - Analyse de l'activité
 - Tri de cartes
 - Architecture d'information
 - Persona
 - Diagrammes de flux
 - Questionnaires
 - Capture de signaux physiologiques

- Compétences logicielles**
- Axure
 - Balsamiq
 - Invision
 - Draw.io
 - Microsoft Visio
 - Suite Office
 - Suite creative d'Adobe
 - Adobe XD
 - Flash
 - Plusieurs autres...

- Diplômes**
- Maîtrise en génie industriel, spécialisation ergonomie du logiciel**
Polytechnique de Montréal, diplômé en 2018 (GPA 3.67/4)
- Analyse ergonomique du travail mental
 - Ergonomie cognitive
 - Interfaces humain-ordinateur
 - Interfaces humain-ordinateur spécialisées
 - Design graphique et interactivité
 - Créativité en sciences et en génie
 - Ingénierie des systèmes d'information
 - Ergonomie des sites Web
 - Méthodes quantitatives de recherche
 - Électrophysiologie de l'attention
 - Projet de maîtrise en neuro-ergonomie

Baccalauréat avec majeure en conception de jeux vidéo et mineure en arts numériques
Université du Québec à Chicoutimi, diplômé en 2009

Diplôme d'études collégiales en techniques d'intégration multimédia
CEGEP de Saint-Jérôme, diplômé en 2005

- Expériences de Travail**
- Chercheur en neuro-ergonomie à la maîtrise, Polytechnique de Montréal, Montréal, 2018**

- Études d'effets de la frustration sur la motivation, l'engagement et l'éveil dans un jeu
- Recherche de documentations et littérature scientifique
- Préparation du plan d'expérimentation, de questionnaires et test SAM
- Programmation de deux expérimentations en AS3
- Préparations des sujets pour l'exécution des tâches et la capture de signaux physiologiques
- Filtre et traitement des signaux dans EEGlab
- Analyse des résultats en bandes fréquences pour détecter la motivation, l'engagement et l'éveil chez les utilisateurs
- Synthèse des résultats et écriture du rapport de projet

Artiste 3D, Ludia, Montréal, 2014-2016

- Communication avec l'artiste de conception 2D et l'artiste chef d'équipe pour la création et l'approbation des modèles
- Modélisation 3D et textures avec 3ds Max, 3D Coat, Photoshop à partir de concepts 2D

Artiste Technique/Intégrateur, Ludia, Montréal, 2012-2014

- Communication avec l'équipe technique et artistique pour améliorer les processus en places
- Communication avec les concepteurs de jeu et gestionnaire de projet pour l'amélioration de mécaniques et de flow
- Intégration d'assets 2D et programmation de prototypes fonctionnels d'animation et de flow
- Programmation et adaptation de scripts d'automatisation en XJSFL et Javascript
- Animation 2D en Flash et animation de particules avec Particle Designer et Starling
- Création de fonts Bitmap avec Littera et Glyph Designer

Designer Multimedia, Illustrateur 2D et 3D, Lockheed Martin Canada, Montréal, 2010-2012

- Production 3D low-poly et 2D réaliste et fonctionnelle de machineries pour des simulateurs en temps réel (modèles, textures, animations, éléments d'interface)
- Recherche et partage de connaissances techniques pour la production et l'implémentation des éléments graphiques, l'amélioration de processus mis en place et de l'expérience utilisateur des simulateurs 3D et 2D
- Analyse du matériel source de machineries avec mécaniques et procédures complexes pour en faire une reproduction sous forme digitale

Concepteur Web (Contrat), Citérémis, Sherbrooke, 2009

- Communication avec le client pour noter ses besoins et exigences suivi de proposition de concepts graphiques présentés au client
- Production visuelle de l'interface principale du site

Concepteur de jeu, Artiste 3D (Stage puis contrat), Citérémis, Sherbrooke, 2008

- Communication avec le client pour noter ses besoins et exigences suivi de proposition de concepts de jeux présentés au client
- Production de documents de conception de règles de jeux, de diagrammes de navigation et de wireframes d'interfaces
- Création de sketches de personnages et d'environnements
- Production d'éléments graphiques 3D, personnages et environnement (modèles, textures et animations)

Programmeur-Concepteur Web, Infographiste, SOS Grossesse Estrie, Sherbrooke, 2007

- Communication avec le client pour noter ses besoins et exigences suivi de proposition de concept de site et éléments promotionnels
- Production du site, incluant la conception d'interfaces, l'architecture d'information, la programmation, et le design d'éléments promotionnels

Langues

- Français : très bon niveau, parlé et écrit (langue maternelle)
- Anglais : très bon niveau, parlé et écrit

Références sur demande.