

Katell Chabin

graphiste & maquettiste

06 89 65 05 92
k.chabin@gmail.com
www.katell-chabin.fr

Ma formation

Master Responsable de Création en cinq ans

e-artsup Paris

J'y ai acquis des bases d'illustration traditionnelle et me suis familiarisée avec les logiciels Photoshop, Illustrator et InDesign. J'ai appris à répondre à une demande professionnelle dans un délai restreint, à travailler en groupe et j'ai eu l'occasion d'encadrer des étudiants en atelier sur une semaine.

Mes compétences

Méthode — Je pose beaucoup de questions avant de démarrer un projet. Je suis autonome, j'aime pouvoir échanger des idées avec mes collègues pour faire évoluer le projet dans les meilleures conditions jusqu'à sa livraison.

Technique — Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator, papier/crayon.

Mon temps libre

J'écoute de la musique pendant que je parcours les réseaux sociaux ou que je dessine. Je passe certaines soirées devant un jeu vidéo, une série, d'autres à découvrir des restaurants. J'aime errer chez les fleuristes ou dans des jardins, et lorsque j'en ai l'occasion, je pars me ressourcer dans ma Bretagne natale. Ces derniers mois je me suis intéressée au féminisme, à l'illustration botanique et aux techniques d'impression artisanales.

Mon expérience

Graphiste indépendante

depuis 2013 — Maison des Artistes

Couverture et mise en page du livre *Call of Duty : les Coulisses d'une usine à succès*, par Sébastien Delahaye, 2019; mise en page d'un dossier de présentation de projet, création de supports de communication, refonte de logo, préparation de fichiers destinés à l'impression.

Rédactrice graphiste

2014-2018, Presse Non-Stop

Mise en page de magazines (*Canard PC*, bimensuel et *Canard PC Hardware*, trimestriel) et du livre *Fallout : les Mutations d'une saga*, par Théo Dezalay. Retouche d'image, création et déclinaison de maquettes et gabarits de mise en page, préparation des fichiers destinés à l'impression, conception et réalisation de supports de communication (objets promotionnels, design de l'étiquette d'une bière brassée par la rédaction en 2016 : la Tête dans la fût).

Stagiaire en direction artistique

2012, Ubisoft Production Internationale

Élaboration de chartes graphiques (création de logos, maquette d'un site web interne), analyse critique des premières versions d'un jeu (cohérence visuelle et graphique). Création et déclinaison de bannières publicitaires pour la plateforme Uplay.

Stagiaire en direction artistique

2011, Leo Burnett France

Conception et création d'annonces publicitaires, illustration, mise en forme de bannières animées. Participation aux *brainstorms* de mon équipe, déclinaisons graphiques sur divers supports de communication (web, presse).

Stagiaire graphiste

2010, IONIS Education Group

Mise en page des supports de communication des écoles du groupe : brochures, affiches, livrets, illustrations vectorielles.