



DESIGNER

THOMAS DUTERTRE



thomasdutertre75@gmail.com

+33(0)6 71 41 85 40

30, rue de la pointe d'Ivry, ap.12 75013 PARIS

Détenteur du Permis B

FORMATION

- 2005 / 2007 DSAA Produit ENSAAMA - option Design Transport (63-65, rue Olivier de Serres 75015 Paris)
2003 / 2005 BTS Assistant en Création Industrielle (Lycée Raymond Loewy 23300 La Souterraine)
2000 / 2003 Baccalauréat série STI Arts Appliqués

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- Juin 2008-Juillet 2008 Poste de designer-concepteur chez Zigzag, créateur de bio-céramiques et diverses pièces de tôlerie.
- Novembre 2007-Avril 2008 Poste d'illustrateur-designer dans l'agence HenryandSiegler à Paris
- Novembre 2006-Avril 2007 Stage en alternance avec mes études chez Christine Goumot designer indépendante pour de la création de mobilier (plans techniques, images 3D, roughs...).
- Juillet 2006 Stage chez un forgeron, productions en métal, création de couteaux et diverses lames.
- Juin 2004 Stage de première année de BTS ACI, au sein de l'entreprise Sauthon fabricant de meubles pour enfants (recherches stylistiques, pictogrammes).
- Été 2003 Rénovation de décorations intérieures dans un château privé.
- Été 2001-2007 Travail saisonnier dans une entreprise de peintres en lettres (productions de panneaux publicitaires, créations et recherches de logotypes pour de multiples entreprises).
- Mars 1999 Stage chez un graphiste en Free Lance (stand pour un espace de communication, plv).

CONCOURS

- Novembre 2006 "Good food", exposition d'un projet sur le fooding à la biennale de Saint-Etienne.
- Octobre 2006 "Balzac, version arts appliqués", exposition d'un théâtre d'ombres au musée de Balzac.
- Juin 2006 "L'eau à la bouche", Veolia, 4ème place pour un produit valorisant l'eau du robinet.
- Juin 2006 "My first Renault", démarche créative avec deux designers de chez Renault, sur l'étude d'une voiture évolutive (concepts, planches tendances, roughs, images 3D, animation).
- Avril - Juin 2006 Présentation au Palais de Tokyo d'un objet permettant de se parfumer pour l'exposition "objets de peau" de Nivea.
- Janvier 2005 Premier prix pour une affiche ayant comme thématique l'Innovation pour l'ANVAR.

INFORMATIQUE

- Maîtrise des logiciels Cinema 4D, Solid Works, Photoshop, Illustrator, In-design.
Bonnes connaissances 3DS Max, Rhinoceros 3D, Corel Draw, Painter, Paint Shop Pro, Flash.

LANGUES

Anglais, lu, parlé, écrit ; notions en espagnol

CENTRES D'INTÉRÊTS

Graphisme : croquis, roughs, techniques variables, approche informatique
Musique : batterie, basse et composition sur ordinateur
Volume : réalisation de maquettes
Sport : football, sports d'équipes et endurance
Animation : culture des films d'animation et des jeux vidéos
Invention : création de scénario et de personnages fictifs