



## COMPÉTENCES

### INFORMATIQUE

- Administration et gestion du SIGB, de l'EPN, du portail et de la médiathèque numérique (Orphée, Decalog, V-smart, Waterbear, Joomla 3, CVS)
- Installation, assistance et maintenance du matériel et des logiciels du parc informatique, des consoles, des tablettes et des PC "Gamer"
- Evaluation de l'activité, analyse des ajustements possibles aux besoins des usager·ères et du service, proposer des évolutions de l'offre documentaire et des services (matériels, logiciels, animations etc.)

### NUMÉRIQUE & JEUX-VIDÉO

- Gestion du planning d'occupation de l'espace numérique et jeux-vidéo (ordinateurs publics, consoles, jeux-vidéo, équipement informatique divers)
- Accompagnement et médiation auprès des publics : dans l'utilisation d'internet, des outils de bureautique, des logiciels libres, de créations numérique et des services en ligne
- Organisation et animation d'ateliers numériques thématiques tous publics et création de tutoriels, en favorisant des usages citoyens et critiques
- Conception et animation d'ateliers créatifs et ludiques autour des jeux-vidéo pour tous publics
- Initiation à la fabrication numérique : impression 3D, découpeuse laser, découpeuse vinyle
- Formations à destination des bibliothécaires du réseau
- Tests de nouveaux jeux vidéo et logiciels

### ACTION CULTURELLE

- Accompagnement de projets construits en partenariat avec les acteur·trices locaux du numérique et de l'éducation (services municipaux, associations, Médiathèque Départementale, établissements scolaires, MJC, centres culturels etc.)
- Conception et coordination d'actions et d'animations (contenus et supports) autour du numérique, du cinéma et du vidéo-ludisme : fiches projets, bilans, partenaires, budgets, financements, diffusion...

### COMMUNICATION

- Rédaction et diffusion de contenus sur le portail, la newsletter et pour les réseaux sociaux (Decalog, Iguana, Ophée NX, Bokeh, phplist, Facebook)

### SERVICE PUBLIC

- Accueil du public de la bibliothèque (prêts, retours, réservations, inscriptions, renseignements, accompagnement numérique et jeux-vidéo : aide et conseils)

### CIRCUIT DU DOCUMENT

- Acquisition et gestion de fonds documentaires liés à l'informatique et aux jeux-vidéo, cinéma et musique : achats, réception, exemplarisation, indexation, désherbage, récolement, valorisation des collections
- Rédaction et mise en place de la politique documentaire et de la fiche domaine liée au fonds jeux-vidéo, budgétisation



## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES



### DOCUMENTALISTE

Fonds documentaire Tissé Métisse, Nantes (44) •  
*Depuis novembre 2022*



Cinéma coréen, documentaire

### RESPONSABLE NUMÉRIQUE

Médiathèque du Quai des arts, Cugnaux (31) • *De mars  
2022 à septembre 2022*



Jeux-vidéo : The last of us,  
The Witcher 3, Bloodborne,  
Mario, Heave Ho, Overcooked

### CONSEILLÈRE NUMÉRIQUE FRANCE SERVICES

Réseau des médiathèques de Brest (29) • *De  
septembre 2021 à mars 2022*



Web / Culture Numérique

### ADJOINTE DU PATRIMOINE SECTEUR NUMÉRIQUE ET JEUX-VIDÉO ADULTES

Réseau des médiathèques de Brest - Les Capucins  
(29) • *De janvier à août 2021*



Infographie / Modélisation 3D

### ADJOINTE DU PATRIMOINE SECTEUR NUMÉRIQUE, CINÉMA ET MUSIQUE

Le SingulierS, Belleville-en-beaujolais (69) • *De juillet  
2019 à décembre 2020*



Genre en bibliothèque /  
Féminismes



Ecologie / sobriété numérique



## Formations

**2022** Certification PIX - Brest (29)

**2017 - 2018** Licence Professionnelle Fonds spécifiques  
audiovisuels et iconographiques - IUT Nancy  
Charlemagne (54)

**2015 - 2017** DUT - Information Numérique dans les  
organisations - IUT 2 Grenoble (38)

**2010 - 2014** Baccalauréat Série L - Lycée Philibert  
Delorme (38)