

Benoit Mercier

6635, 25e avenue
Montréal, Québec
H1T 3L8

(514) 677-4924
benkoosa@hotmail.com

Compétences linguistiques - Français, Anglais: lu, parlé, écrit

OBJECTS PROFESSIONNELS

Œuvrer au sein d'un milieu dynamique afin de mettre à profit ainsi que développer mes compétences artistiques et conceptuelles. Intérêt marqué pour l'animation et la communication.

FORMATION

- **Baccalauréat en communication** 2010
(médias interactifs)
Université du Québec à Montréal
- **Certificat en scénarisation** 2006
Université du Québec à Montréal
- **Certificat en arts plastiques** 2005
Université du Québec à Montréal
- **DEP Procédés infographique** 2003
Centre de formation professionnelle Jacques-Rousseau

EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

Animateur « Fantasia 2018 » 2018
Festival international des films Fantasia

- Animer une émission quotidienne, en direct, d'une durée de 30 minutes sur internet et rediffusée le lendemain sur la chaîne « MaTV » pour toute la durée du festival.
- Assurer la recherche concernant les invités reçus à l'émission.
- Interviewer les différents intervenants (réalisateurs, acteurs, etc.) lors de leur passage.

Gestionnaire de communauté
Québec Cinéma (Rendez-vous Québec Cinéma)

2017-2018

- Administration au quotidien de différentes plateformes virtuelles, Facebook, Twitter, Instagram, etc.
- Capturer sur le terrain différents types de contenu (images, vidéos) et les diffuser sur les plateformes appropriées.
- Coordonner les différentes publications (concours, billets informatifs, diffusion vidéo en direct sur Facebook).
- Informer la clientèle sur les activités de la journée et tout changement à l'horaire.
- Réalisation de courtes entrevues vidéo avec les artisans et invités du festival.
- Répondre aux différentes questions de la clientèle sur une base quotidienne.

Animateur « Fantasia Live »
Festival international des films Fantasia

2017

- Animer une émission quotidienne, en direct, d'une durée de 30 minutes pour toute la durée du festival.
- Assurer la recherche concernant les invités reçus à l'émission.
- Interviewer les différents intervenants (réalisateurs, acteurs, etc.) lors de leur passage.

Testeur au développement
Ubisoft Montréal

2016-2017

- Assurer le bon fonctionnement des différentes fonctionnalités liées au « monde ouvert ».
- Entrer et faire un suivi des bogues associés à la cellule « monde ouvert » et « Biome ».
- Travailler de pair avec l'équipe de développement afin de tester les nouvelles fonctions du jeu.

Directeur des médias sociaux (français)
Festival international des films Fantasia

2016

- Assurer la diffusion de sessions questions et réponses en ligne.
- Administration au quotidien de différentes plateformes virtuelles, dont les Facebook, Twitter, Instagram, etc.
- Maintenir la collaboration et la diffusion de l'information entre les différents membres de l'équipe.
- Répondre aux différentes questions de la clientèle.

Gestionnaire de communauté

2014-2016

Sauropod Studio

- Assurer l'enregistrement et le montage de capsules vidéos explicatives.
- Administration au quotidien de différentes plateformes virtuelles, dont les forums de discussions, Facebook, Twitter, Instagram, etc.
- Répondre aux différentes questions de la clientèle.
- Assister l'équipe du contrôle de la qualité.
- Tester les versions du jeu Castle Story durant différentes périodes de son développement.

Blogueur

2012-2015

Musique Plus (M.Net avec Denis Talbot)

- Rédiger des textes hebdomadaires sur la *pop culture*, la bande dessinée, le cinéma et les jeux vidéo.

Chroniqueur

2011-2015

Musique Plus (M.Net avec Denis Talbot)

- Préparer les chroniques sur la *pop culture*, la bande dessinée et le cinéma.
- Partager en direct les commentaires Twitter des auditeurs.
- Livrer en direct des chroniques, nouvelles sur le cinéma, la *pop culture*, la technologie et la bande dessinée.

Chroniqueur

2011-2013

Bande à part (À la radio de Radio-Canada)

- Préparer des chroniques sur la bande dessinée québécois et américaine.
- Livrer en direct des chroniques, critiques et faits historique sur la bande dessinée et les *Comic Books*.

Infographiste 2D/ Animateur 2D

2008-2009

Radio-Canada (L'union fait la force)

- Animer des séquences 2D d'animation pour le « jeu des visages ».
- Calibrer les images et illustrations selon le standard de chaque jeu.
- Intégrer à une base de données les fichiers sources utilisés durant la diffusion.
- Maintenir et ajuster la qualité du matériel visuel présenté en onde.

Graphiste / Édimestre
CHOQ.FM

2005-2007

- Assurer la qualité du matériel durant l'étape de préimpression.
- Créer du visuel pour les sites web des événements et des partenaires.
- Conceptualiser et créer des publicités imprimées et numériques.
- Mettre en ligne des articles sur le portail de la radio.

EXPÉRIENCES PERTINENTES

Membre du jury de l'édition 2014 du festival SPASM

2014

- Visionner l'ensemble de la programmation du festival.
- Débattre et déterminer les gagnants de chaque catégorie avec le reste des membres du jury.

Podcast (Les Mystérieux Étonnants)

2006-Présent

- Assurer le bon déroulement de l'émission sur une base hebdomadaire (animation, réalisation, régisseur).
- Administrer les comptes Twitter et Facebook ainsi que maintenir le lien avec la communauté en ligne.
- Mettre à jour de façon quotidienne le site internet.
- Rédiger des textes et articles en lien avec la *pop culture*.
- Gérer le projet (collaborateur, site web, participation aux événements)
- Travailler avec le chercheur pour les invités.
- Rechercher les sujets et invités.
- Planifier des entrevues et chroniques.
- Organiser des tournages et reportages sur le terrain.
- Assurer le bon rendu des contenus vidéo, de la sélection des séquences, au rendu final.

RÉALISATIONS ACADÉMIQUES

Conceptualisation et implémentation d'un portail de WebTV

- Conception d'une interface optimisée pour l'écoute et la recherche de contenus vidéo en ligne.
- Création du design et visuel du portail.
- Recherche sur les différents types de technologies utilisées en WebTV.
- Travail de concert avec le programmeur pour assurer le bon fonctionnement et l'intégration de tous les éléments.

Création d'un jeu vidéo

- Création de l'apparence graphique du jeu (textures, menus, niveaux).
- Rédaction d'un document de «game design».
- Concertation avec le programmeur pour assurer le bon fonctionnement et l'intégration de tous les éléments.
- Conception d'une interface permettant la lecture d'un fil RSS de météo
- Élaboration d'un outil de visualisation unique et attrayant prenant en compte les particularités techniques d'un fil RSS.
- Création du design et des éléments visuels.