

Samuelle DUCROCQ-HENRY

2628 Chemin St Philippe J7K 3C3 Mascouche, Québec, Canada.

Tél. : (819) 762-0971 Poste 2284 /Cell. (514) 915-1977

Courriel : samuelle.ducrocq@uqat.ca ; illustrine@hotmail.com

Sites de recherche : www.ludisme.com; www.lebestiaire.com / Site d'art : www.samuelle.net

Nationalités canadienne et française, bilingue.

Professeur universitaire régulier en théories et pratiques du multimédia et des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) à l'UQAT (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue), Québec Canada. Chercheur spécialiste des sports électroniques et artiste active contemporaine



Formation académique

- 2001 - ... **Doctorat conjoint bilingue en communication** UQÀM, U. de Montréal et Concordia, axe des NTIC : Thèse portant sur l'émergence du jeu vidéo en réseau et son potentiel d'apprentissage: « Les nouvelles tribus ludiques et le lan party : Aspects de socialisation, d'identité et d'apprentissage reliés aux jeux vidéo en réseau ». En rédaction de thèse (soutenance prévue pour mai 2007)
- 1999-01 **Maîtrise en communications**, concentration en multimédia interactif : mention d'excellence pour « Manimalia », Mémoire et Cd-Rom interactif grand public primé (psycho-test immersif).
- 1996-99 **Baccalauréat ès Arts**, majeure en arts visuels et médiatiques.
- 1996 **École Nationale Supérieure des Arts Appliqués et des Métiers d'Art** : classe préparatoire intensive en arts graphiques, rue Olivier de Serres, Paris 15^{ème}.
- 1994-95 **Baccalauréat littéraire, option arts et langues vivantes (Anglais, allemand, espagnol)** Lycée International Jeannine Manuel et Lycée Ste Elisabeth, Paris 15^{ème}.
- 1991-93 Élève en sport-études équitation au Collège A. Tiraqueau, Fontenay-le-Comte, France
Admission en sport-études national de concours complet, Centre d'altitude olympique, Fon Romeu

Expériences professionnelles

- 2005/06 Directrice de production et de création du DVD-Rom immersif exploratoire « Le Bestiaire » pour l'UIM (Université Internationale de Multimédia): superviser en 1^{ère} mondiale une équipe de 50 professeurs et étudiants (de 1^{er} et 2^{ème} cycles) de dix universités à travers le monde, pour permettre une collaboration interuniversitaire multimédia réalisée à distance en moins d'un an, avec, avec un budget de subventions de recherche obtenues de 18 000\$ (www.lebestiaire.com). **Ce projet a été primé « Prix Spécial du Jury » du Prix Mobius International 2006** (<http://www.mobius2006montreal.uqam.ca/international/gagnants.asp/>)
- 2005/06 Membre du Conseil d'administration du **Festival de jeu vidéo de Montréal, Arcadia** www.festivalarcadia.com
- 2002- ... **Professeur universitaire titulaire en théories et pratiques du multimédia et des NTIC**
Chercheur spécialiste des sports électroniques - Dép. des Sciences de l'Éducation, UQAT
Enseigner aux étudiants de 1^{er} et 2^{ème} cycle en multimédia (dép. éducation) : cours de 1^{er} cycle en création 3D, Interactivité, Internet, Scénarisation interactive, Dessin animé et encadrement des projet de synthèse des finissants). Encadrer des étudiants de 2^{ème} cycle en assurant la direction de mémoires.
- Assurer la promotion de l'UQAT, dans le cadre de recrutement d'étudiants étrangers pour ses programmes de multimédia et d'alliances internationales pour l'UIM (Université Internationale de Multimédia www.uimultimedia.org (Chine, Brésil, Madagascar, France, Tunisie, Canda)
 - Création du premier certificat universitaire dédié à la création 3D en collaboration avec Mr David Paquin.
 - Supervision, conseil et encadrement de projets de recherche en multimédia rattachés à l'éducation (Prototypage de livrets tactiles trilingues pour non-voyants, en français signé pour mal-entendants, direction de production internationale du projet de cédérom le « Bestiaire Immersif »).

Nombreux entrevues télévisées et articles de presse portant sur mes recherches doctorales sur les jeux vidéo en réseau pour Radio-Canada, CBC news, « La revanche des Nerdz » Canal Z et « Méchant

Contraste », Télé-Québec (www.ludisme.com). **Recherche internationale** sur le jeu vidéo en réseau : Doctorat portant sur le potentiel éducatif du jeu vidéo en réseau (projet de publication aux Éd. Logiques)

- 2000 - ... **Présidente directrice générale de Illustrine Inc.**, compagnie de multimédia spécialisée en illustration. Prestation de services-conseils en conception et formation visuelle et multimédia (séminaires, créations 2D/3D, animations, interactivité, graphisme, sites web, cédéroms et ludiciels).
- Assistante universitaire au Dép. de Communication pour J.P. Boyer, professeur – UQÀM.
Assistante de séminaire de développement relationnel pour cadres supérieurs pour la Société D.O.H - Développement des Organisations Humaines, Orléans, France.
- 1999 - ... **Chargée de cours pour deux DEC réguliers, pour les profils multimédia et télévision, Cegep A. Grasset, Montréal** : Création de 6 charges de cours à titre de spécialiste de la création numérique 2D et 3D (MAYA) ; prestations d'enseignement auprès de plus de 90 étudiants
Assistante universitaire pour Michel Fleury en modélisation/animation 3D, Pav. de Design
Auxiliaire d'enseignement en vidéo numérique pour J-F. Renaud, professeur/ conférencière invitée (UQÀM)
- 2003 **Fondatrice et directrice** de la Galerie Virtuelle des Artistes de l'UQÀM (Maison de la Culture) pour la promotion en ligne d'œuvres d'art multidisciplinaire.
- 1997 **Designer** de fontaines d'intérieur, pour Uniterre Inc., Notre-Dame de l'Ile Perrot, Qc.
Illustratrice pour séminaires de formation, Sté D.O.H, France
Agent de liaison pour La Fondation de l'Université du Québec à Montréal
- 1996 - ... **Artiste visuelle et illustratrice** pour les industries corporatives de l'édition (Paris, Éditions Képhalonia)

Divers :

- Carrière artistique continue : direction du projet sculptural international collaboratif « La Foret de Samuelle » : Sculptures publiques d'arbres symboliques ou automates fonctionnant avec le climat (www.laforetdesamuelle.com)
- Rédaction en cours d'un ouvrage et d'une thèse dédiés aux sports électroniques et au lan-party
- Subventions de recherche obtenue pour « le Bestiaire », projet de cédérom ludo-poétique international : 18 000\$ can.
- **Premier Prix de peinture, Bourse Y. Bellan de Century21**, Montréal, Square du Tertres 2001
- **Lauréate du Prix Philippe Ménard** récompensant la meilleure production multimédia, UQAM 2001
- **Bourse du Pafarc 1999-2000 (4500 \$)** méritoire pour résultats académiques et assistance professorale
- **Maîtrise des logiciels multimédias professionnels**, plateformes Mac/Pc : Photoshop, Illustrator, Pro tools, Sound Forge, Director, Flash, Fireworx, Première, Final Cut, After Effects, Flash, Stop Motion, Dreamweaver, Maya, 3DS MAX, Softimages, Inspiration, Ms Office).
- **Langues étrangères** : français/anglais bilingue, espagnol courant, allemand scolaire.
- Carrière artistique continue en Arts Visuels depuis 1994 : expositions picturales (Paris, Montréal; Longueuil).
- Nombreux voyages en Afrique du Nord, Europe, Océan Indien, Amérique du Sud et du Nord depuis 1992

Loisirs :

- **Championne canadienne de Horse-ball 2006** (Jeux équestres du Québec, Bromont 2006) et membre de l'équipe canadienne de Horse-ball (Coupe du Monde 2006, Argentine) : www.horse-ball.ca
- Équitation de spectacle & élevage (monte en amazone : enseignement et démonstrations : www.lesamazones.net). Instructeur Western certifié (Canada ; USA).
- Peinture, sculpture , dessin, écriture, violoncelle, piano ; Portfolio : www.samuelle.net