

# Catherine Roman - CHEF DE PROJET INTERNET

26 ans - célibataire  
85 ter, rue de Charenton  
75012 Paris

06.23.54.89.58  
roman.catherine@gmail.com  
→ [www.kath.fr](http://www.kath.fr)



## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

▶ depuis octobre 2007

**Chef de projet** chez **Publicis Net** (Paris, 75) → [www.publicisnet.fr](http://www.publicisnet.fr)

Clients : **Orange France, Orange international, Disneyland Resort Paris, Petit Bateau.**  
Création et maintenance de sites événementiels, sites produits et campagnes publicitaires.

▶ septembre 2006 - septembre 2007

**Assistante chef de projet** chez **Publicis Net** (Paris, 75)

Client : **Garnier international.**

Localisations et maintenance du site de marque de plusieurs pays (Allemagne, Etats-Unis, Russie, ...)

▶ juin 2006 - août 2006

**Graphiste** chez NPTV (Paris, 75) → [www.nptv.fr](http://www.nptv.fr)

**Conception** et **création** d'un site produit.

▶ juillet 2005 - septembre 2005

**Webmaster** chez Publicom Méditerranée (Aix-en-Provence, 13) → [www.publicom.fr](http://www.publicom.fr)

**Conception, création** et **développement** de sites pour divers clients régionaux.

## FORMATION

▶ 2004 - 2006

Diplôme HETIC d'**Expert en Ingénierie et Management de la Communication Numérique**  
(Montreuil, 93) → [www.hetic.net](http://www.hetic.net)

Niveau du diplôme : BAC+5

▶ 2002 - 2004

**DUT Services et Réseaux de Communication** (Castres, 81) → [www.serecom.iut-tlse3.fr](http://www.serecom.iut-tlse3.fr)

Niveau du diplôme : BAC+2

## COMPETENCES

### Gestion de projet ■■■■

Management d'équipes, suivi de production, relation client, spécificités fonctionnelles, story-board, arborescence, planification, brief.

### Bureautique ■■■■

Microsoft Word, Excel, Power Point, Project.

### Logiciels ■■■■

Adobe Photoshop, Illustrator, Flash, Dreamweaver.

### Langue ■■■□

Anglais (lu, écrit, parlé)

### Développement ■□□□

HTML, XHTML, CSS, XML, Javascript, PHP,  
Base de données MySQL, ActionScript.

## ACTIVITES ANNEXES

Passionnée par internet en général et la création numérique.  
Guitare, équitation, cinéma, séries, musique et concerts.