

Portfolio



Présentation de
l'entreprise

Extraits de traductions

Isabelle Dorion Traductrice indépendante DE>FR

Isabelle Dorion EI
Tradimension

Traductrice indépendante DE>FR

Centre d'affaires BVC Emergence
Z.A. Saint Julien
5 rue Commandant Jacques-Yves Cousteau
37150 Bléré
SIRET : 977 759 539 00017

isabelle.dorion@tradimension.fr

[LinkedIn](#)

06 40 83 42 55

Membre de la SFT et de Woman in Localization

TRADIMENSION

Je fais voyager vos textes d'une culture à l'autre



Présentation

Traductrice DE>FR, titulaire de la certification de Traducteur (RNCP 34 534) par Edvonn (juin 2023), je suis spécialisée dans les domaines suivants :

- la musique (fabrication d'instruments) ;
- l'informatique (interfaces, manuels utilisateur, UX Writing) ;
- la formation pour adultes (référentiels, contrats de formation) ;
- les ressources humaines et le travail temporaire (recrutement, contrats, droit du travail, paies, déclarations sociales).

Passionnée par la langue allemande et la linguistique, je permets à vos textes de voyager là où vous voulez les amener tout en préservant les dimensions sémantiques, linguistiques et culturelles. Ainsi, les idées deviennent compréhensibles et accessibles à d'autres cultures. Mon sens du détail et mes connaissances linguistiques me permettent de travailler avec précision pour des traductions justes qui rencontrent leur public.

À l'écoute de vos besoins, je me tiens prête à échanger avec vous si vous souhaitez de plus amples informations sur mes compétences et pour définir ensemble les conditions idéales de notre collaboration sur votre projet de traduction.



TRADIMENSION
Ei Isabelle DORION
Traductrice indépendante DE > FR
Membre de la Société Française des Traducteurs et de
Women in Localization

✉ isabelle.dorion@tradimension.fr
☎ 06 40 83 42 55

**Je fais voyager vos textes
d'une culture à l'autre**

Über mich

Als Jugendliche habe ich mich in die deutsche Sprache verliebt. Ich interessiere mich für Sprachwissenschaft, auf Deutsch und auf Französisch.

Ich habe mehrere Jahre lang in einer Zeitarbeitsfirma gearbeitet, wo ich mich beruflich in den Bereichen Ausbildung, Arbeitsrecht und EDV weiterentwickeln konnte.

Ich bin freiberufliche DE>FR-Übersetzerin geworden, um von meiner Leidenschaft für Sprache und Linguistik zu leben.

Ich übersetze ausschließlich ins Französische, meine Muttersprache.

Meine Fachgebiete sind :

- Musik (Musikinstrumentenbau) ;
- Informatik (Benutzeroberflächen, Betriebsanleitungen, Hardware) ;
- Aus- und Fortbildung (Ausbildungsreferenzen, Ausbildungsverträge) ;
- Zeitarbeit/HR (Einstellung, Verträge, Arbeitsrecht, Arbeitsverträge, Gehaltsabrechnung und Sozialversicherungserklärungen).

Mein ausgeprägter Sinn für Details und mein sprachliches Gespür ermöglichen es Ihnen, qualitativ hochwertige Übersetzungen zu erhalten. Meine Kontaktdaten finden Sie unten. Kontaktieren Sie mich für weitere Informationen, damit wir uns über Ihren Übersetzungsbedarf austauschen können.

TRADIMENSION

EI Isabelle DORION
Freiberufliche Übersetzerin DE > FR

Mitglied der Société française des traducteurs (frz. Berufsverband)
Mitglied von „Women in Localization“

 isabelle.dorion@tradimension.fr

 +33(0)6 40 83 42 55



**Ich baue Brücken
zwischen Kulturen**

Musikübersetzung

Traduction musicale

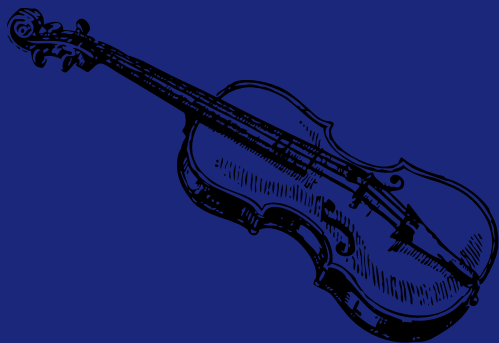


Extraits de traductions personnelles dans le domaine de la musique

« Nos offres

Que vous cherchiez un violon neuf ou ancien, à vendre ou à louer, un violon pour débiter ou un instrument professionnel de haute qualité, vous trouverez votre bonheur chez nous !

Nous proposons également un large choix d'accessoires et d'archets ainsi que des services de réparation et de restauration au sein de notre atelier traditionnel. »



« Violon

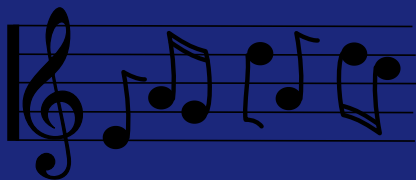
Description : Violon, Graz, 1927

Fabricant : Alois Max Palfner

Matériaux : Érable, épicéa, ébène, acier

Collection : Collection histoire culturelle UMJ (Universalmuseum Joanneum)

À l'origine les musiciens fabriquaient eux-mêmes leurs violons. Une industrie propre émergea cependant en raison de la demande en instruments de musique de haute qualité. Comme c'est le cas pour d'autres professions, le savoir-faire était transmis par les années d'apprentissages et le compagnonnage. Le travail, tout comme le choix du bois, était également déterminant pour la sonorité du violon. »



Traduit par Isabelle Dorion, 2023

EXTRAIT DU MANUEL UTILISATEUR D'UN LOGICIEL DE GESTION DE PROJET TRADUIT DANS LE CADRE DU PROJET DE TRADUCTION DE FIN DE FORMATION (EDVENN)

Eine Aufgabe erstellen

Création d'une tâche

Eine Aufgabe hinzufügen

Ajout d'une tâche

Sobald Ihr Projekt erstellt ist, können Sie sofort damit anfangen, Aufgaben hinzuzufügen und diese entsprechend zuzuteilen. Je nach Ansicht variiert die Art und Weise, mit der Sie Aufgaben hinzufügen können.

Vous pouvez, dès lors que le projet est créé, ajouter des tâches et les répartir.

Der einfachste Weg ist daher dies über die globale Funktion im Side-Panel zu machen.

La méthode varie en fonction de l'affichage choisi, le plus simple étant d'utiliser la fonction *Aufgabe hinzufügen* (Ajouter une tâche) du menu latéral.

Klicken Sie im geöffneten Panel auf "Aufgabe hinzufügen". Geben Sie der Aufgabe einen Namen und entscheiden Sie in welchem Projekt sie untergebracht und wann sie erledigt werden soll.

Cliquez sur *Aufgabe hinzufügen* (Ajouter une tâche) dans le menu ouvert. Donnez un nom à la tâche, sélectionnez dans quel projet elle doit être sauvegardée et quand elle devra être effectuée.

Das Fälligkeitsdatum können Sie aus einem Kalender auswählen. Mit den Pfeiltasten springen sie zwischen den Monaten hin und her. Das aktuelle Datum ist hellblau umrandet, während das von Ihnen ausgewählte Datum dunkelblau umrandet ist.

Vous pouvez sélectionner la date d'échéance dans un calendrier, passez d'un mois à l'autre avec les pointes de flèche du navigateur de date. La date actuelle s'affiche en bleu clair, alors que la date sélectionnée s'affiche en bleu foncé.



EXTRAIT D'UN ARTICLE SUR LES 20 ANS DE LA CONSOLE XBOX TRADUIT DANS LE CADRE DE LA FORMATION DE TRADUCTEUR (EDVENN)

Die erste Enthüllung der Playstation 2 sorgte für zusätzliche Motivation seitens Microsoft. Sony setzte nämlich auf ein vollwertiges "Home Entertainment"- System. Die Playstation 2 konnte neben Spieldisks auch Audio-CDs und Video-DVDs abspielen. Für Microsoft, die den PC-Markt dominierten, war das ein ziemlicher Dorn im Auge.

Ihre große mediale Enthüllung feierte die Xbox auf der CES 2001 am 06. Januar 2001. Neben Microsoft-Genie Bill Gates stand niemand geringeres als Dwayne "The Rock" Johnson auf der Bühne, um die technologisch eindrucksvolle Heimkonsole zu präsentieren. Und es muss gesagt werden: Die Xbox war tatsächlich in vielen Bereichen ein ziemlich revolutionäres Spieleprodukt.



C'est la première présentation de la Playstation 2 qui a poussé Microsoft à agir. Sony misait en effet sur un système de « divertissement à domicile » à part entière. Outre les disques de jeux, la Playstation 2 pouvait également lire des CD audio et des DVD vidéo. Cette nouvelle forme de concurrence représentait une belle épine dans le pied de Microsoft, qui dominait le marché du PC.

La Xbox a été dévoilée aux médias lors du CES 2001, le 6 janvier 2001. Lors de ce salon américain, le fondateur de Microsoft, Bill Gates, est monté sur scène aux côtés de l'acteur et catcheur Dwayne Johnson, alias The Rock, pour présenter cette console de salon technologiquement impressionnante. Et il faut bien l'admettre : la Xbox était en effet une console révolutionnaire à de nombreux égards.

CONCOURS DE TRADUCTION VOCABLE et les éditions

Verdier, Extrait du roman de Lutz Seiler *Stern 111*

Lorsqu'ils se réveillèrent, il faisait nuit. La chambre était allumée. Quelques tabliers étaient suspendus à une unique patère incurvée près de la porte, à côté se trouvait un tableau à clés. Carl en trouva une qui correspondait à l'appartement – quelle efficacité ! Il se faufila dehors et acheta du vin à un kiosque dans un petit parc délabré de l'autre côté de la rue Dimitroff. Il était fébrile et de bonne humeur. Il avait réussi. Il était l'homme de la situation. Lorsqu'il revint, l'appartement était plongé dans la pénombre. Effi se tenait derrière la porte.

Elle regardait simplement, avec de grands yeux. C'est tout. Elle avait trouvé une conserve de poires cuites dans le garde-manger sous la fenêtre. Ils burent le vin et mangèrent les poires. Ils retournèrent ensuite au lit. Un réverbère éclairait la chambre. Au matin, Effi lava les verres. Ils laissèrent leurs affaires sur la table de la cuisine.

L'appartement d'Effi était suffisamment grand pour eux, pensa Carl. Il verrouilla la porte et lui donna la clé. Elle la mit dans sa poche et posa une main sur sa joue. Un moment agréable. En descendant, ils sonnèrent à nouveau à la porte.

« Vous voulez parler d'Erna, du dessus. Elle n'est plus là depuis longtemps, ils l'ont emmenée en pleine nuit. »

Madame Pennemann, du premier étage, dévisagea Carl et semblait songeuse.

« Elle est au foyer maintenant. »

« Vous voulez dire, définitivement ? »

Madame Pennmann hochla la tête.

« Nous sommes parents », murmura Effi, « nous voulions lui rendre visite... »

« Ah, c'est vous. »

Un chemin pavé sinueux, des arbres, le foyer avec pignon sur rue. Il se trouvait derrière le cinéma « Kosmos » dans la Karl-Marx-Allee. Madame Pennmann avait parlé d'« un beau bâtiment tout neuf ». Carl avait écrit son nom dans son carnet. Si, dans le pire des cas, on en venait à devoir prouver la vacance de l'appartement, ils pourraient demander à cette locataire de témoigner. Ce qui ne serait sûrement pas nécessaire, Carl en était convaincu. Madame Lange comprendrait tout, au bout du compte. Mais pour cela elle devait nous voir, pensa Carl. Nous devons aller vers elle et lui expliquer notre situation délicate, de manière claire, en toute honnêteté.

Difficile d'expliquer ce qu'il se passa après. L'odeur des personnes âgées et malades. La dame à la réception et son air dubitatif. La gentillesse excessive d'Effi. « Oui, nous devons parler à Madame Lange, absolument, c'est au sujet de son appartement... » – son ton affectueux, le mensonge.

Ensuite, quelques minutes plus tard, ils virent la minuscule vieille femme arriver en tâtonnant dans le long couloir lumineux, d'un côté la baie vitrée, de l'autre les portes des chambres couleur gris pierre.

Sa robe de chambre tâchée, fleurie de roses fantaisies roses cousues en losanges, les manches retroussées. Dessous, une petite main vagabonde, presque transparente, avec laquelle elle effleurait à intervalles le rebord de la fenêtre comme pour s'assurer qu'il était encore là. Elle l'épousseta un peu du bout des doigts, d'un geste élégant, presque une danse, et puis son visage à la fois sceptique et plein d'espoir. C'est ainsi qu'elle est venue à eux. Une scène que Carl n'est pas près d'oublier.



EXTRAIT D'UN ARTICLE SUR L'AUTISME TRADUIT À TITRE PERSONNEL (avec une partie de post-édition)

Qu'est-ce que l'autisme ?

L'autisme est un trouble neurodéveloppemental complexe et multiforme. L'autisme ou les troubles du spectre autistique sont souvent considérés comme des troubles du traitement de l'information et de la perception qui ont un impact sur le développement de l'interaction sociale, de la communication et du répertoire comportemental.

Diagnostic d'autisme

Les troubles du spectre autistique sont considérés comme des « troubles importants du développement » et entrent dans les diagnostics médicaux (F 84) selon l'actuelle CIM 10 (Classification statistique internationale des maladies et des problèmes de santé connexes) qui rassemble les critères de diagnostic de l'Organisation mondiale de la santé (OMS). On distingue l'« autisme infantile précoce » (F 84.0), le « syndrome d'Asperger » (F 84.5) et l'« autisme atypique » (F 84.1). Dans la pratique, il est toutefois de plus en plus difficile de faire la distinction, car de plus en plus de formes légères des différents troubles sont diagnostiquées. C'est pourquoi le terme de « trouble du spectre autistique » (TSA) est aujourd'hui fréquemment utilisé comme terme générique pour désigner l'ensemble des troubles autistiques.

Caractéristiques

Les caractéristiques de l'autisme infantile précoce se manifestent avant l'âge de trois ans. Trois domaines sont particulièrement marqués :

- les interactions sociales,
- la communication,
- les comportements répétitifs et stéréotypés.

Particularités des interactions sociales et de la communication

Les personnes autistes peinent à interpréter les signaux sociaux et émotionnels et ont tout autant de difficultés à les émettre. Les réactions face aux sentiments des autres ou les réponses comportementales en situations sociales ne sont pas toujours appropriées. La capacité d'imitation des personnes autistes est également nettement diminuée, ce qui a des conséquences sur le développement du jeu d'imitation ou du « faire semblant ».

Dans le domaine de la communication, le développement de l'usage et de la compréhension verbale est altéré de la même façon. Ainsi, la réciprocité, la flexibilité de l'expression verbale et de l'intonation sont peu développées, tout comme la communication non verbale.

Particularités comportementales

Les particularités comportementales sont caractérisées par des comportements, des activités et des intérêts restreints, répétitifs et stéréotypés. Les tâches quotidiennes sont exécutées de manière rigide et routinière. Les enfants peuvent avoir besoin d'exécuter certaines routines dans le cadre de rituels, qui ne semblent pas avoir de sens particuliers. On peut ainsi observer des comportements répétitifs sur des sujets tels que les informations, les itinéraires ou les horaires. On observe souvent des stéréotypies motrices, telles que le fait de se balancer, de remuer ou de faire tourner des objets, ainsi qu'un intérêt particulier pour certains aspects des objets, tels que l'odeur ou le toucher. Les personnes autistes peuvent avoir beaucoup de mal avec les changements d'habitudes ou de détails dans leur environnement personnel (comme les changements de décoration ou de meubles dans la maison, les changements de vêtements, etc.) et peuvent parfois réagir très fortement à ces changements.

Particularités dans la perception et le traitement des informations environnementales et sensorielles

Outre les particularités dans l'interaction sociale et le répertoire comportemental des personnes autistes, ces dernières ont de grandes difficultés à percevoir et à traiter les stimuli environnementaux et sensoriels, elles peuvent très vite se retrouver en situation de surcharge sensorielle.

Lien vers une vidéo explicative intitulée : [Sensory Overload](#) (Surcharge sensorielle)

Problématiques et troubles psychiques associés

Outre ces caractéristiques, les personnes autistes sont souvent concernées par d'autres troubles psychologiques associés, tels que des craintes démesurées, des phobies, des troubles du sommeil et de l'alimentation, ainsi que des comportements de défi sous la forme de crises de colère et de l'agressivité envers autrui ou des comportements auto agressifs. La plupart des personnes autistes font preuve de peu de spontanéité, d'initiative et de créativité. Elles ont des difficultés à prendre des décisions pour accomplir une tâche, même si elle n'est que cognitive.



Évolutions et perspectives

Les caractéristiques des troubles autistiques évoluent avec l'âge. Cependant, même si les conditions de socialisation, de communication et d'intérêt restent les mêmes, ces caractéristiques persistent à l'âge adulte. En outre, leur nature et leur degré d'expression varient d'une personne à l'autre. Les difficultés liées à l'autisme peuvent souvent être atténuées ou compensées, mais pas « guéries ». (L'autisme n'est pas une maladie, N.d.T.) La plupart des personnes autistes ont besoin d'une aide et d'un soutien à vie en raison de ces troubles, dont le degré peut varier considérablement. L'autisme n'a pas de lien avec le niveau d'intelligence, mais la probabilité d'une diminution de l'intelligence est plus élevée.

Cas particulier du syndrome d'Asperger

Le syndrome d'Asperger (F84.5) se distingue des autres troubles du spectre autistique en premier lieu par le fait qu'il n'y a souvent pas de retard de développement de langage ou cognitif. La plupart des personnes autistes Asperger possèdent une intelligence générale normale, particulièrement élevée dans certains domaines. En revanche, on constate des spécificités dans le développement psychomoteur et l'interaction sociale. Les particularités dans la compréhension et le traitement des stimuli environnementaux comme des perceptions sensorielles sont également fréquentes chez les personnes autistes Asperger.

Lien vers le site : [« Asperger-Wahrnehmung »](#)

Prévalence

Il n'existe malheureusement pas de données précises sur la prévalence des troubles du spectre autistique en Allemagne. Les chiffres ci-dessous font donc référence à des études menées en Europe, au Canada et aux États-Unis.

Prévalence des troubles du spectre autistique

Tous les troubles du spectre autistique : 6-7 pour 1000

Autisme infantile : 1,3-2,2 pour 1000

Syndrome d'Asperger : 1-3 pour 1000

Autres troubles du neurodéveloppement : 3,3 pour 1000



Malgré les nombreux progrès de la recherche, il n'existe pas encore de modèle explicatif complet et concluant sur les causes des troubles autistiques. Ces dernières sont diverses, de même que les besoins individuels et les approches pédagogiques et thérapeutiques.

N.d.T. : note du traducteur

EXTRAIT D'UN ARTICLE SUR LE « COMPUTERSPIELPREIS 2023 »

DIE GEWINNERINNEN UND GEWINNER DES DEUTSCHEN COMPUTERSPIELPREISES 2023

Am Donnerstag, den 11. Mai 2023, wurden die besten Games des Jahres beim Deutschen Computerspielpreis 2023 (DCP) in Berlin geehrt. Es war der Abend der Indie-Studios und Nachwuchstalente. So geht die begehrte silber- blaue Trophäe für das „Beste Deutsche Spiel“ an das Rollenspiel Chained Echoes von Matthias Linda und Deck13 Spotlight. Das Indie-Spiel Signalis von Rose Engine gewinnt in den Kategorien „Bestes Debüt“ und „Bestes Audiodesign“. Paintbucket Games aus Berlin wird zum „Studio des Jahres“ gekürt. Pia Scholz aka Shurjoka erhält die Auszeichnung als „Spielerin des Jahres“. Durch die Preisverleihung führten Moderatorin Katrin Bauerfeind und Entertainer Uke Bosse. Rund 600 begeisterte Gäste vor Ort und tausende Spielefans im Livestream verfolgten die Show. Der DCP ist der wichtigste Preis der deutschen Games-Branche und ist mit 800.000 Euro dotiert. Eine Übersicht aller Auszeichnungen in 15 Kategorien und detaillierte Informationen zu den Gewinner-Spielen gibt es hier. Die schönsten Bilder des Abends stehen hier bereit.



LES LAURÉATS DU « DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS (DCP) 2023 »

Ce jeudi 11 mai 2023, à Berlin, les meilleurs jeux de l'année ont été mis à l'honneur à l'occasion du « Deutschen Computerspielpreis 2023 » (Prix allemand des jeux sur PC). Ce fut la soirée des studios indépendants et des jeunes talents : le trophée bleu argenté du « Meilleur jeu allemand » a été attribué au jeu de rôle Chained Echoes de Matthias Linda et Deck13 Spotlight, le jeu indépendant Signalis de Rose Engine a quant à lui remporté les catégories « Meilleur début » et « Meilleur design sonore ». Le studio Paintbucket Games de Berlin a été désigné « Studio de l'année » et Pia Scholz, alias Shurjoka, a reçu le prix de la « Joueuse de l'année ». Les présentateurs Katrin Bauerfeind et Uke Bosse ont animé cette cérémonie de remise des prix avec sur place environ 600 invités enthousiastes et des milliers de gamers en streaming en direct. Le DCP est le prix le plus important de l'industrie des jeux allemands et offre 800 000 euros de récompenses. Vous trouverez ci-dessous un aperçu de tous les prix des 15 catégories, des informations détaillées sur les jeux qui ont été récompensés et les plus belles photos de la soirée.

Traduit par Isabelle Dorion, 2023

EXTRAIT D'UN TEXTE TRADUIT PAR L'INTERMÉDIAIRE DE TM TOWN DANS LA THÉMATIQUE JEUX VIDÉO

Les jeux de rôle sur PC sont apparus au milieu des années 1970.

Ils ont été inspirés des jeux de rôle Pen & Paper existants.

Les grandes universités étaient à l'époque les seules institutions à disposer de (macro)ordinateurs dont l'accès était limité, c'est pourquoi ce sont surtout des étudiants qui ont développé les premiers jeux.

Les premières versions de jeux de rôle sur PC, inspirées d'aventures simples, ne sont plus disponibles aujourd'hui en raison de la politique de suppression très restrictive de nombreuses universités. En effet, l'espace de stockage était précieux et les jeux sur PC étaient considérés comme un gaspillage de temps de calcul.

Les premiers jeux encore référencés sont Pedit5, un jeu de combat et de collecte de trésors très simple, DnD et Donjon qui fut également le premier jeu à représenter visuellement les oubliettes ("donjons") dans lesquelles on se déplaçait.

Traduit par Isabelle Dorion, 2023

PLAY



EXTRAIT D'UN ARTICLE SUR LA DEUXIÈME ÉDITION DE LA FEUILLE DE ROUTE SUR L'IA

Publication de la deuxième édition de la feuille de route sur la normalisation de l'IA

14.12.2022

Les résultats de la deuxième édition de la feuille de route sur la normalisation de l'Intelligence Artificielle (IA) ont été publiés lors du sommet 2022 sur le numérique organisé par le gouvernement fédéral allemand. La feuille de route avait par ailleurs été remise à Robert Habeck, vice-chancelier et ministre fédéral de l'Économie et de la Protection du Climat.

La feuille de route sur la normalisation de l'IA fait partie de la stratégie du gouvernement fédéral en matière d'IA et apporte des recommandations concrètes en matière de normalisation et de standardisation dans le domaine de l'intelligence artificielle. Le ministère fédéral de l'Économie et du Climat (BMWK) a désigné l'Institut allemand de normalisation (DIN) et la Commission allemande pour l'électrotechnique, l'électronique et les technologies de l'information au sein du DIN et du VDE (DKE) pour élaborer cette feuille de route.

Ce sont plus de 750 experts issus de l'économie, des sciences, du secteur public et de la société civile qui ont, depuis janvier 2022, poursuivi le développement du plan de route stratégique sur la normalisation de l'IA. « Nous voulons faire de l'Allemagne et de l'Europe un territoire de référence en matière d'IA. C'est pourquoi la normalisation et la standardisation constituent des éléments clés de cette stratégie, car ils renforcent la confiance de l'économie et de la société en l'intelligence artificielle. », annonce le ministre fédéral Robert Habeck.

La deuxième édition récemment parue de la feuille de route sur l'IA y contribue en identifiant d'autres besoins en matière de normalisation. La feuille de route s'appuie notamment sur le projet Artificial Intelligence Act (AI Act) publié par la Commission européenne. Il vise à proposer un premier cadre juridique européen pour l'intelligence artificielle, conférant ainsi un rôle majeur à la normalisation en préconisant une transposition technique des exigences des systèmes d'IA à haut risque par une harmonisation des normes européennes.

Vous trouverez ci-dessous un glossaire des acronymes présents dans le texte.

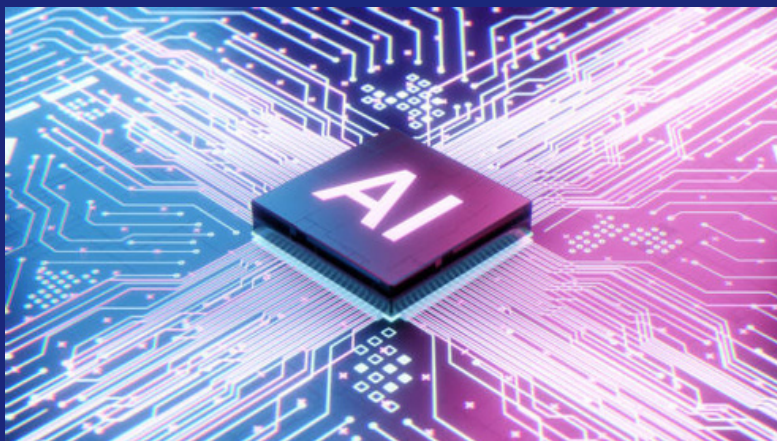
Glossaire :

DIN : Deutsche Institut für Normung e.V.- Institut allemand de normalisation

VDE : Verband der Elektrotechnik Elektronik und Informationstechnik e.V.- Fédération allemande des industries de l'électrotechnique, de l'électronique et de l'ingénierie de l'information

DKE : Deutsche Kommission Elektrotechnik Elektronik Informationstechnik in DIN und VDE- Commission allemande pour l'électrotechnique, l'électronique et les technologies de l'information au sein du DIN et du VDE

BMWK : Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz- Ministère fédéral de l'Économie et du Climat



Réalisé par Isabelle Dorion, 2023

Crédits Image [iStock](#)

TRADIMENSION

Ich baue Brücken zwischen Kulturen



Isabelle Dorion EI

Tradimension

Freiberufliche Übersetzerin DE>FR

Centre d'affaires BVC Emergence

Z.A. Saint Julien

5 rue Commandant Jacques-Yves Cousteau

37150 Bléré

SIRET : 977 759 539 00017

isabelle.dorion@tradimension.fr

[LinkedIn](#)

+33(0)6 40 83 42 55