



Nicolas ESPOSITO

Né le 4 juillet 1975
Nationalité française

nicolas.esposito@utc.fr
www.cycledevie.fr

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Université de Technologie de Compiègne (depuis 2008)

Enseignant-chercheur, programme de recherche sur les productions numériques

- ENSEIGNEMENT au département TSH (Technologie et sciences de l'homme), mineur TCN (Technologies culturelles numériques)
- Responsable de l'unité de valeur IC06 (Industrie et conception des jeux vidéo)
- Responsable de l'UV IC03 (Le numérique : des formats aux chaînes de production)
- RECHERCHE au laboratoire Costech (Connaissance, organisation et systèmes techniques), groupe de recherche Assun (Anthropologie et sémiotique des supports numériques)
- Projets Caspar, ArchiveCreation, FusionType, Tatin, Précip et FeelTact

CNRS (2006-2008)

Ingénieur de recherche au laboratoire Heudiasyc UMR 6599

- Chef de projet pour le CNRS et l'UTC (jusqu'en 2009) au sein du projet intégré européen Caspar (17 partenaires, conservation des ressources scientifiques, culturelles et artistiques)
- En particulier, préservation des productions artistique (musique électroacoustique avec l'INA-GRM et l'Ircam et performances multimédia interactives avec l'université de Leeds)
- Ingénierie des connaissances (modélisation ontologique, méthodologie, instrumentation), conception du logiciel libre Cyclops

RendezVousCreation (2005-2006)

Cofondateur et rédacteur en chef des publications de l'association

- Cocréation de l'association (partage des expériences de création) avec François Peccoud
- Mise en œuvre de www.RendezVousCreation.org (blog/podcast écrit/photo/audio/vidéo)

Université de Technologie de Compiègne (2002-2005)

Enseignant-chercheur (différents types de contrats)

- ENSEIGNEMENT
 - Création de l'UV IC03 (Le numérique : des formats aux chaînes de production)
- RECHERCHE
 - Nouvelles voies de création de documents numériques (projet régional Osmose)
 - Exploitation du patrimoine lié aux jeux vidéo (projet industriel LaboProd)

Many Players (2001-2002)

Cofondateur et directeur technique

- Cocréation de l'entreprise (studio de développement de jeux vidéo)
- Étude technique (choix des technologies côté client et côté serveur)
- Conception d'un nouveau type de *gameplay* pour les jeux de football

- Spécifications d'un jeu vidéo de football multijoueur en Flash pour le Web
- Production d'un prototype multijoueur du jeu de football en ligne qui est devenu Click & Shoot (équipe de production de trois personnes)

Dassault Systèmes (1998-2002)

Ingénieur de recherche spécialiste au sein du service Recherche et nouvelles technologies

- Architecture d'égal à égal pour la conception collaborative (thèse de doctorat)
- Gestion de la connaissance (métamoteur de recherche automatique de groupe)
- Informatique de poche (annotations, rendus 3D, avec un centre de recherche d'IBM)
- Logiciels libres (offres, communautés, licences, modèles économiques, intégrations)
- Rédacteur en chef du bulletin d'information interne sur l'innovation

FORMATION

Institut National Polytechnique de Grenoble, INRIA Rhône-Alpes (1999-2002)

Thèse de doctorat en informatique

- *Coopeer : une architecture d'égal à égal pour la conception collaborative – Méthode optimiste de résolution automatique des conflits pour la cohérence de données répliquées*
- Thèse Cifre effectuée au service de recherche de Dassault Systèmes
- Jury : Jacques MOSSIÈRE (président), Bernadette CHARRON-BOST (rapporteur), Christian TOINARD (rapporteur), Michel RIVEILL (directeur), Daniel HAGIMONT (examinateur), Arnaud RIBADEAU-DUMAS (examinateur)

Université de Technologie de Compiègne (1995-1998)

Diplôme d'ingénieur en génie informatique

- Filière : communication homme/machine
- Mineur : sciences cognitives et épistémologie (philosophie, technologie, cognition)
- Mémoires de recherche
 - *Impact des nouvelles technologies de l'information et de la communication émergentes sur le travail collaboratif assisté par ordinateur*
 - *Vision et audition – Étude des processus cognitifs de reconnaissance et de différenciation dans les domaines visuel et sonore*
- Projets en collaboration avec le service Network Management de Hewlett-Packard
 - *Système de cartographie multi-échelle de réseaux pour le Web*
 - *Système de génération d'images dynamiques et interactives pour le Web*

Institut Universitaire de Technologie A de Lille I (1993-1995)

Diplôme universitaire de technologie en informatique

- Option : programmation parallèle
- Étude de synthèse : *Traitement d'images numérisées en temps réel*

LANGUES VIVANTES

- Anglais : courant
- Espagnol : bonnes notions
- Japonais : notions de base

PARCOURS DEPUIS 1998

	1998/1999	1999/2000	2000/2001	2001/2002
Employeur principal	Dassault Systèmes			
Recherche	Travail collaboratif (Dassault Systèmes)			
Enseignement	Stagiaires sur le travail collaboratif (Dassault Systèmes)			
Conseil et création d'entreprise/association	Application Web (BCR)	Applications Web (Cyber Search)		Cocréation de Many Players
Principaux développements	CD-ROM multimédia (ville de Noyon)	Tests et veille sur le Web (Cyber Search)	Metasearch (produit Dassault Systèmes)	Cooperer (gestion automatique des conflits)
Principales publications scientifiques				Brevets sur la conception collaborative
Principales publications sur le Web	Niksnews.com (site Web de synthèse de l'actualité orientée vers le numérique depuis 1997)			
Autre articles et livres		Articles pour le magazine papier <i>Programmez!</i>	Livre <i>Émulation et jeux vidéo</i>	
Jeux vidéo		Jeu de plateau pour PDA	Jeu illustrant la logique d'un algorithme	Prototype du jeu qui est devenu <i>Click & Shoot</i>
Audiovisuel et autres	Musique, photographie, courts métrages et conception graphique en continu (avant aussi)			

	2002/2003	2003/2004	2004/2005	2005/2006	2006/2007	2007/2008
Employeur principal	Université de Technologie de Compiègne			RendezVousCreation	CNRS	
Recherche	Documents numériques (projet Osmose à l'UTC)		Jeux vidéo et conservation (projet Inspiration à l'UTC)		Préservation des productions artistiques (projet Caspar au CNRS)	
Enseignement	TD Catia (UV TN20)	Le numérique : des formats aux chaînes de production (unité de valeur IC03 à l'UTC)				
Conseil et création d'entreprise/association	Cursus de formation (technopole de Soissons)	Partenariat industrie/université (UTC)		Cocréation de RendezVousCreation	Plate-forme de formation (Renault) et modèle (INA)	Lancement d'un service sur le Web (WinSoft)
Principaux développements	Prototype d'Osmose (outil de présentation)	Art numérique (avec Miguel Chevalier)		Labprod (production de nouvelles idées)	Prolistance (application Web de suivi de projet)	
Principales publications scientifiques			Émulation (ICHIM), jeux vidéo (DIGRA)	Osmose (HCI Int.), jeux sérieux (Elsevier CAL)	Archivage d'ambiances (chapitre livre)	Cycle de vie (ICHIM), Modèle (IEEE Melecon)
Principales publications sur le Web	Niksnews.com		RendezVousCreation.org (blog/podcast écrit/photo/audio/vidéo), chroniques pour Declencheur.com., interviews pour MusikPlesase.com			
Autre articles et livres			Articles pour LaVieNumerique.com et le groupe ITRnews			Articles pour Le-HibOO.com
Jeux vidéo				Jeu pédagogique (règles d'esthétique en photo)	Jeu pédagogique (réglages en photo)	Fonctionnement d'un appareil photo
Audiovisuel et autres	Musique, photographie, courts métrages et conception graphique en continu (après aussi)				Début interviews vidéo et captations de concerts	Clips musicaux

	2008/2009	2009/2010	2010/2011
Employeur principal	Université de Technologie de Compiègne		
Recherche	Cycle de vie et capitalisation des productions numériques complexes : projets Caspar, ArchiveCreation, FusionType, Tatin, Précip et FeelTact		
Enseignement	Le numérique : des formats aux chaînes de production (UV IC03 à l'UTC) Industrie et conception des jeux vidéo (UV IC06 à l'UTC)		
Conseil et création d'entreprise/association	Partenariats dans le cadre de la chaire sur les productions numériques		
Principaux développements	Prototypes pour Fusion-Type et ArchiveCreation		
Principales publications scientifiques	Outil de préservation (DMS et IC)		
Principales publications sur le Web	RendezVousCreation.org (blog/podcast écrit/photo/audio/vidéo), Le-HibOO.com, ZikNation.com, Declencheur.com, NouvelleProduction.net, VideoGameFocus.net		
Autre articles et livres	Livre <i>Video Game Screenshots: Cartridge Quintessence</i>		
Jeux vidéo	<i>Click & Put</i> (entre mini golf et billard)		
Audiovisuel et autres	DVD d'un concert de Travis Bürki	Film tiré d'une pièce de théâtre de Travis Bürki	

SÉLECTION DE PUBLICATIONS

— Brevets —

Esposito, N. (2003). *Conflict Resolution for Collaborative Work System*. Brevet publié aux USA (US2003115268), en Europe (EP1326184), au Japon (JP2003303179) et au Canada (CA-2413615).

Chartier, V. & Esposito, N. (2002). *Collaborative Design*. Brevet publié aux USA (US2002-183878), en Europe (EP1271412), au Japon (JP2003099470) et au Canada (CA2386272).

— Magazine —

Esposito, N., Bachimont, B. & Gebers, E. (2010). Cyclops: An Interface for Producing and Accessing Archives of Artistic Works, p. 27-28. *ERCIM News No. 80: special issue on digital preservation*.

— Conférences —

Esposito, N. & Geslin, Y. (2008). Long-term Preservation of Acousmatic Works: Toward a Generic Model of Description. *Proceedings of the 14th IEEE Mediterranean Electrotechnical Conference (MELECON 2008, New Technologies for Sustainable Development)*. Ajaccio (France), May 5-7.

Bouchardon, S., Lissart, M. & Esposito, N. (2008). Littérature numérique : préservation et valorisation des œuvres. *Actes des journées Questions autour des poésies numériques*. Paris, France, 7-8 février.

Esposito, N. (2007). Artistic Work Life-Cycle Archiving. *Proceedings of ICHIM 07 (Digital Culture and Heritage)*. Toronto (Canada), October 24-26.

Esposito, N. (2005). Articulation Between Content and Style to Create Digital Documents. *Proceedings of HCI International 2005*. Las Vegas (USA), July 22-27.

Esposito, N. & Lenne, D. (2005). Enhancing the Learning of Algorithm Design by Game Playing. *Elsevier CAL 05 (Virtual Learning?)*. Bristol (United Kingdom), April 4-6.

Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Video Game Is. *Proceedings of DiGRA 2005 (Changing Views: Worlds in Play)*. Vancouver (Canada), June 16-20.

Esposito, N. (2004). Émulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo. *Proceedings of ICHIM 04 (Digital Culture and Heritage)*. Paris (France), 30 août - 2 septembre.

— Chapitre d'un livre universitaire —

Esposito, N. (2008). Game Atmosphere Archiving Thanks to Virtual Reality for the Preservation of the Video Game Cultural Heritage, p. 171-179. In Rao, P. & Zodgekar S. A., eds. *Virtual Reality : Concepts and Applications*. ICFAI University Press.

— Livres —

Esposito, N. (à paraître). *Video Game Screenshots : Cartridge Quintessence*.

Esposito, N. (2001). *Émulation et jeux vidéo*. Micro Application.

SÉLECTION DE RÉALISATIONS AUDIOVISUELLES

— Longs métrages —

Film tiré de la pièce *Théâtre ou thé vert ?* de Travis BÜRKI, tourné principalement le 9 octobre 2007 à Paris au Limonaire (six acteurs, deux caméras, montage et tournages additionnels en cours)

DVD live de Travis BÜRKI tourné à Paris à l'Archipel le 22 avril 2008 (cinq caméras, deux cadreurs, montage en cours) + bonus (introduction, chansons issues d'autres captations, poème, loges, interviews)

— Moyen métrage —

Enregistrement public de l'épisode n° 100 du podcast Déclencheur, animé par Benoît MARCHAL avec Arnaud FRICH comme invité sur la photographie panoramique, tourné à Paris le 9 décembre 2007 (deux caméras, 41'19)

— Clips —

Clip de *Ton potentiel*, single du troisième album de Travis BÜRKI (*Ce garçon*, 2007, Universal Music Publishing France) tourné à Paris les 25 et 26 novembre 2007 (huit acteurs et trois figurants, 3'06)

Clip live de *l'engrenage (sam)* tourné à Paris à l'Étage le 23 septembre 2007 (cinq caméras, trois cadreurs, 3'58)

Clip live de *L'éponge* (Thierry BLANCHARD) tourné à Paris à l'Étage le 23 septembre 2007 (cinq caméras, trois cadreurs, 3'33)

— Autre long métrage —

Entretien avec Éric VIENNOT sur la création d'un jeu vidéo, tourné à Champs-sur-Marne le 10 mai 2007 (deux caméras, 1 h 11)

STAGES ET EXPÉRIENCE PENDANT LES ÉTUDES

— 1998 —

Option Service (six mois) – Projet de fin d'études de l'UTC : *Serveur de ressources culturelles et professionnelles* (administration système et développement Web, conception du site Web de Rigida)

Mairie de Noyon (deux mois) – Réalisation d'un CD-ROM : *Visite virtuelle de Noyon au travers d'anciennes cartes postales* (supervision d'une équipe de développeurs, premier prix du trophée des communes de 1998)

Département TSH de l'UTC (durant un semestre) – Encadrement de deux étudiants et conception d'une interface en Java dans le cadre du projet PolyTeX (édition de documents multi-support)

BCR et CyberSearch (trois mois) – Réalisation de deux applications Web en Java et Perl (questionnaires avec affichage des résultats sous forme graphique), d'un métamoteur automatique de recherche de CV en WebL et d'un système de gestion de questionnaires en WebL

— 1997 —

Option Service (un mois) – Réalisation d'une visite virtuelle de la ville de Noyon sur le Web avec la technologie QuickTime VR, d'une page d'accueil sur la ville de Noyon et du site Web d'Option Service

Fruits Rouges Services (un mois) – Réalisation d'une application de gestion de vente avec Access et installation d'un réseau local

Service informatique de l'UTC (un mois) – Mise en place de la diffusion gratuite du projet Map WAN (système de cartographie multi-échelle de réseaux pour le Web) et réalisation du système de gestion des emprunts dans les laboratoires de langues de l'UTC avec Access

DeltaCAD (un mois) – Réalisation de scripts Perl pour le pilotage de codes de calcul

— 1996 —

InGénor Systèmes (six mois) – Premier stage de l'UTC : *Process de régulation thermique, conduite d'autoclave* (conception, implémentation en Delphi, installation/administration de réseaux sous Windows NT)

Service informatique de l'UTC (un mois) – Réécriture en C d'un outil de statistiques sur la facturation téléphonique pour la numérotation à dix chiffres

— 1995 —

NovaScript (un mois et demi) – Développements multiples (4D, Access et FoxPro dans les domaines de la gestion commerciale, la gestion de production, l'intégration de fichiers et le passage d'application en réseau)

NordSoft (deux mois) – Stage de DUT : *Gestion de petites annonces en réseau sous 4D* (avec mise en page automatique et exportation vers XPress)

— 1994 —

Collège Paul Éluard de Noyon (un mois) – Gestion des classes d'EPS et évaluation graphique des élèves en Pascal orienté objet

RÉSUMÉ DES COMPÉTENCES EN INFORMATIQUE

Administration système : Unix (Solaris, AIX, Linux), Mac OS, Windows, interconnexion de réseaux, LAN, WAN

Gestion des serveurs : Web (Apache, IIS), e-mail, proxy, FTP, NFS, DNS, DHCP, Samba, Active Directory

Internet : protocoles HTTP et SMTP, CORBA, programmation CGI et TCP/IP, Perl, PHP, WebL, JavaScript, HTML, CSS, ASP, VRML, Flash (ActionScript), SPIP, Plone, WordPress, PodPress, DotClear, Moodle, Ajax

Java : applets, applications, Servlets, JSP, EJB, Silverstream Application Server, KVM

XML : XML, XSL, XPath, XLink, XPointer, RDF, DTD, Schema, OWL

Programmation Unix : shell, système, X11, Motif, pilotes sous Linux

Programmation parallèle : PVM, Modula 2

Systèmes distribués : temps logique, algorithmes distribués, contrôle de la concurrence

Intelligence artificielle : Prolog, Lisp, Smeci

Autres langages de programmation : C/C++, Tcl/Tk, Pnuts, Python, AI, assembleurs 80x86 et 68000, Pascal objet et Delphi, Visual Basic, REALbasic, MatLab, Cobol

Bases de données : MySQL, Access, 4e Dimension, dBase, FoxPro, langage SQL, bases Lotus Notes

Multimédia : Flash, Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, Final Cut Pro, Logic Pro, QuickTime VR, 3D Studio, Director, Hypercard, Apple Media Tool

Numérique : photographie numérique avancée, formats, compressions, gestion de la couleur, chaînes de production de documents numériques

Infographie : algorithmes 2D et 3D, traitement d'image, OpenGL

CAO : CATIA, SolidWorks

Électronique : cartes d'interfaces, entrées/sorties du PC, PI/T Motorola 68230, BASIC Stamp, cartes à puces

Méthodes : ISMA360, UML, analyse (Merise), analyse de la valeur (Swing), ergonomie, gestion de projet, veille technologique

Droit : propriété intellectuelle, droit à l'image, licences logicielles, dépôt de brevet

Divers : T_EXet L^AT_EX, serveurs Minitel