



Nicolas ESPOSITO

Né le 4 juillet 1975
Nationalité française
nicolas.esposito@utc.fr
<http://nicolasesposito.fr/>

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Université de Technologie de Compiègne – UTC (depuis 2008)

Enseignant-chercheur

- 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 Cred (recherche cognitive et design de l'énaction)
- Retours tactiles riches (projet FeelTact, porteur, lauréat du concours Galileo Masters)
- Interactions tactiles (projet régional Itoip)
- Données complexes (projet Aedhe, responsable)

CNRS (2006-2008)

Ingénieur de recherche CNRS 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 artistiques (musique électroacoustique avec l'INA-GRM et l'Ircam, 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 d'expériences de création) avec François Peccoud
- Mise en œuvre de RendezVousCreation.org (blog/podcast, écrit/photo/audio/vidéo)

Université de Technologie de Compiègne – UTC (2002-2005)

Enseignant-chercheur

- ENSEIGNEMENT
- Création de l'UV IC03 (Le numérique : des formats aux chaînes de production)
- RECHERCHE
- Création de documents numériques (projet régional Osmose, responsable technique)
- Jeux vidéo et patrimoine vidéoludique (projet industriel LaboProd, porteur)

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 – Grenoble INP (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
- Laboratoire : INRIA Rhône-Alpes
- 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 – UTC (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 (bonne notions) et japonais (notions de base)

ACTIVITÉS

- Expertises : ANR, RIAM, prix Roberval, Incubateur Descartes, Pera Technology, etc.
- Relectures : conférences ACM HCI, ACM ACE, IEEE HAPICS
- Activité associative : rédacteur en chef de RendezVousCreation.org (blog/podcast)
- Autres publications : NouvelleProduction.net, VideoGameFocus.net, BlogNico.com, ApresTout.com et participation à Déclencheur, Le Hib00, ZikNation
- Autres activités : réalisation audiovisuelle, photographie, musique, conception de jeux vidéo, écriture de livres sur les jeux vidéo

SÉLECTION DE PUBLICATIONS

— Brevets —

Esposito, N. (2003). *Conflict Resolution for Collaborative Work System*. Brevet publié aux USA (US 2003/0115268 A1), en Europe (EP1326184), au Japon (JP2003303179) et au Canada (CA2413615).

Chartier, V. & Esposito, N. (2002). *Collaborative Design*. Brevet publié aux USA (US 2002/0183878 A1), en Europe (EP1271412), au Japon (JP2003099470) et au Canada (CA2386272).

— Magazine de recherche —

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

— Conférences —

Esposito, N. (2011). FeelTact: Rich Tactile Feedback for Mobile Gaming. *Proceedings of the Eight ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2011)*. Lisbon (Portugal), November 8–11.

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.

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 (Nevada, 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.

— Chapitres de livres universitaires —

Esposito, N. (2012, à paraître). L'exemple de la préservation des jeux vidéo. In Gayou, E. (Ed), *Musique et technologie, quelle(s) pérennité(s) ?* INA-GRM.

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

— Livres —

Esposito, N. (2010). *Architecture d'égal à égal pour la conception collaborative*. Éditions Universitaires Européennes.

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

— Autres —

Corpus sur les démarches de création (2010) : CreationService.org.

Logiciels libres

- *Cyclops* (2009) : système de préservation pour les arts performatifs (conception dans le cadre du projet Caspar)
- *Osmose* (2004) : outil de présentation multimédia (conception dans le cadre du projet du même nom)

Jeux vidéo à visée pédagogique

- *Tictale* (2010) : illustration pour la programmation Web (réalisation pour l'UV IC06)
- *Déclenchez-moi* (2007) : réglages en photographie (conception pour l'UV IC03)
- *Cadrez-moi* (2006) : cadrage en photographie (conception pour l'UV IC03)