

# HENRY BERNARD

DEVELOPPEUR INTERACTIF / INGENIEUR MULTIMEDIA

30 rue Malaval 13002 MARSEILLE • 06 68 29 28 10 • henry.bernard27 @ gmail.com

29 ans - Permis B - Freelance



## FORMATION

### Master 2 'Arts & Technologies' 2007

Master orientée informatique musicale, Grenoble, INPG Laboratoire ACROE. Mention bien.

### Ecole d'ingénieur, Polytech'Marseille 2006

Ecole généraliste, spécialité capteurs & modélisation numérique. Stage de fin d'étude au CEA de Caradarache.

### Classes Prépas MPSI PSI\* 2003

### Bac S Informatique mention bien 2000



## COMPETENCES TECHNIQUES

### Langages machine

C++, Java, bonnes notions Objective-C

### Langages web

HTML/CSS, PHP, JS

### Environnements

Mac, PC, Android, iOS

### Ingénierie

Catia, Labview, Matlab.

### Multimédia

Divers audio, Midi, OSC, TUIO, Ogre3D.



## DIVERS

### Creation Audio & Multimédia

Ableton Live, Propellerheads Reason, Max MSP, Adobe CS5, Photoshop, After Effects, InDesign.

### Association 27SENS

Association 'Arts, Sciences & Technologies' créée en 2008, réunissant les passionnés de musique et nouvelles technologies.

### SP1200, the art and the science

J'ai été chef de projet et éditeur pour cet ouvrage dédié au sampleur E-MU SP-1200. Sorti en mars 2011 et distribué en France et à l'international. Avec l'aimable autorisation d'E-Mu Systems Inc.

### Hobbies

Cultures numériques, musique électronique, design graphique, sports de glisse.

## Profil

Ingénieur multimédia et développeur logiciel avec une expérience de plus de 3 ans dans le secteur interactif, multimédia et audiovisuel. J'ai essentiellement développé des interfaces et des jeux, dans lesquels les problématiques d'utilisabilité, d'ergonomie et d'IHM ont toujours été de paire avec celle des performances et de la fonctionnalité de l'application développée.

## Expérience

### iCODE, freelance • Aix-Marseille, 2011

Développeur pour diverses agences et sociétés interactives :

- **Google UK : développement Java pour une application Android**
- **Technooliq / ExMagina : développement C++ / Ogre3D / Bullet Physics / TUIO** de jeux pour table interactive, bars interactifs & murs interactifs
- **CEEI - développement Php/Ajax** pour un site de voix off, web-app iPhone JQuery pour une application d'e-learning, conseil en développement Microsoft Surface

### ANR, LaBRI, SCRIME, laboratoire son • Bordeaux, 2009-2011

Développeur C++ pour un séquenceur interactif. Au sein d'un projet réunissant les sociétés Stantum/Jazzmutant, GMEA, Blue Yeti, Didascalie.net. J'étais en charge développement de l'IHM d'un logiciel Mac permettant d'écrire l'interaction entre divers contrôleurs et opérateurs, via le protocole OSC. L'interface, similaire à un séquenceur audio type Protools, permet de mapper une entrée (type événement ou contrôle) sur une sortie, d'écrire les automatisations, de déclencher des événements, etc. En binôme avec le développeur réseau, j'étais en charge du développement de l'IHM, de l'interface de plug-ins et du livrable final.

**Technique : C++, OSCPack, Juce (API GUI), External Max MSP, Flex, XCode.**

### ENS Louis Lumière, labo son • Paris, 2008

Développeur C++ d'un logiciel de filtrage audio (filtrage avancé, par convolution). Logiciel de test d'un algorithme de filtrage par convolution, présenté sous la forme d'un lecteur audio avec GUI de mixeur pour filtrage par bandes de fréquences. Portage sur Mac et Win XP.

**Technique : C++, FMod, fft-real, Qt4.**

### Music Technology Group, Reactable lab • Barcelone, 2007

Pour Microsoft Research Cambridge, développement d'un prototype pour une application de player / browser / mixer audio.

**Technique : C++, Java, C#, OpenGL, TUIO.**

## Références

Claude Cadoz, docteur en informatique musicale, Grenoble, ACROE /// Myriam Desaintes-Catherine, docteur en informatique musicale, Bordeaux, LABRI /// Sergi Jorda, docteur en 'computer science', Barcelone, MUSIC TECHNOLOGY GROUP