

Gaëtan Brochard

Développeur créatif

26 ans

En recherche d'alternance ou de temps partiel.

Je conçois des expériences visuelles interactives, seul ou en collaboration avec d'autres développeurs, artistes et collectifs.

Contact

gaetanbrochard@protonmail.com
+33 6 95 24 78 64

Sites Webs

gaetanbrochard.dev
git.gaetanbrochard.dev

Langues

Français : Langue Natale
Anglais : Courant

Compétences

Autonomie
Adaptation
Créativité
Curiosité

Technologies

OpenGL / WebGL
NodeJS
Typescript / Javascript
Rust
Linux / Scripts Shell
C / C++
Python
Processing / Arduino

Loisirs

Composition Musicale
Programmation
Infographie (Programmation)
Vélo
Escalade
Science

> Expériences professionnelles

ekino.

09/2021 - 02/2022

Travail de développement back-end en NodeJS/TypeScript pour un middleware d'un grand service de VOD français.

Anomes

03/2021 - 09/2021

Dans le cadre d'un stage, réalisation d'un travail de recherche sur un module de Virtual Production.

Bonjour Capsule & Évariste

02/2018 - 12/2018

Bonjour Capsule est un collectif créatif d'art interactif. Nous avons par la suite, avec 2 collègues de Bonjour Capsule, fondé Évariste afin d'être plus indépendants dans nos choix artistiques. (Voir ci-dessous)

IBM

06/2017 - 11/2017

Dans le cadre d'un mécénat pour l'un des plus grands centres de recherche contre le cancer en Europe, réalisation de la web app VIP. (Voir ci-dessous) J'ai ensuite présenté le projet à la conférence Visu2018 (<https://journee-visu.github.io/>) et mon travail fut synthétisé dans un article scientifique.

> Projets

Code My Cells (Solo) (En cours)

C++; MIDI; Hardware Synths; GLSL

Projet réalisé en parallèle de mes autres activités. Pseudo-simulation de physarum qui réagit au synthétiseur Model:Cycles. À terme, l'objectif est d'avoir un logiciel de live A/V plus modulaire, qui se branche à n'importe quel appareil MIDI, et avec plusieurs autres systèmes de particules et automates cellulaires.

Virtual Production (Anomes) (05/2021 - 09/2021)

Objective-C; ViveTracker

Travail de recherche afin de réaliser un module de virtual production pour le logiciel Millumin. Apprentissage des technologies Vive afin de récupérer les données du tracker. Réalisation d'un système de calibration du ViveTracker. Démo taille réelle à la fin du stage afin de rendre compte des résultats.

Exposition d'art numérique (Solo) (03/2020 - 08/2020)

Processing; Kinect; Unity3D; GLSL; Ableton Live; MIDI

Au théâtre du Hang'art à Arzal, Bretagne. Réalisation de 5 modules audiovisuels différents.

VIP (IBM) (06/2017 - 11/2017)

Visualisation de données; Javascript; Node.js; SQL

Web app de visualisation afin de permettre aux médecins une plus grande facilité à analyser leurs patients. Ce projet a pour but d'éviter des erreurs fatales pour les patients, dû au système actuel qui manque de clarté et qui rend difficile de naviguer parmi les centaines, voire milliers, de fichiers et data d'un dossier patient.

Le Cerberus (Évariste & Bonjour Capsule) (02/2018 - 12/2018)

Art Numérique; Électronique; Kinect; Signal Processing; C; Processing

Système de visualisation du son sous toutes ses formes via un laser. Ce projet a été présenté à plusieurs événements dont le festival Fiktiva à Paris, ainsi que l'augmentation numérique par Bonjour Capsule de l'Hôtel Coulanges à Paris.

Autres projets (42) (11/2015 - Aujourd'hui)

Intelligence Artificielle, infographie, algorithmie, web.

> Éducation

42 - Bac+5 en cours

École d'informatique ouverte 24/24 7/7 basée sur la pédagogie peer-to-peer

Lycée Chevroliier - 2015

Baccalauréat STI2D Mention Bien

