

Guillaume Jacquemin
guillaume.jacquemin@gmail.com
06 22 47 09 57



Designer d'expériences interactives

Parcours professionnel

Chef de service Conception et production des multimédias chez Universcience

Depuis 2024 • Cité des Sciences et de l'Industrie & Palais de la découverte

Pilotage d'une équipe de 9 designers numériques qui conçoivent et assurent le suivi de réalisation des dispositifs numériques interactifs dans les expositions.

Mise en place d'outils de conception collaboratifs et centrés visiteurs.

Suivi juridique et financier des opérations (budget de 2 M€ sur 4 ans)

Concepteur d'expériences interactives pour les institutions culturelles et les artistes

2009 – 2024 • Designer et fondateur du studio Buzzing Light

Conception et production de dispositifs de médiation interactifs numériques et hybrides (objets à manipuler, avec retours haptiques, effets de lumière, sensoriels ou immersifs).

Collaborations majeures : Philharmonie de Paris, Centre des Monuments Nationaux, Musée des Arts & Métiers, Palais des Beaux-Arts de Lille, Lascaux 4, Cité de la Tapisserie, Musée Albert-Kahn, Abbaye de Fontevraud, Musée des Confluences, Louvre-Lens, Tour Eiffel, Mémorial de la Shoah, Musée des Arts de la Marionnette, Radio France

Maîtrise d'œuvre audiovisuelle et numérique : production de synoptiques et maquettes en ESQ/APS/APD, rédaction des CCTP et constitution des DCE, assistance à la passation de contrats, suivi de l'exécution des prestations et gestion des équipes créatives et techniques, assistance aux opérations de réception/recette. Très bonne connaissance de la commande publique et des ERP, et de leurs règles afférentes.

Projets significatifs : Philharmonie des Enfants, département Moyen-Âge du Palais des Beaux-Arts de Lille

Direction technique de projets artistiques à composantes numériques. Prototypage en résidence, recherche de partenaires, dossiers techniques, collaboration avec les équipes d'accueil et installation in-situ.

Collaborations : Jean-Charles de Castelbajac x Julien Granel (Centre Pompidou), Pascal Dusapin (Panthéon de Paris, Le Lieu Unique, IRCAM), Félicie d'Estienne d'Orves (Le 104, La Friche Belle de Mai), Charles de Meaux (exposition internationale de Yeosu), Dominique Dalcan (Centre Pompidou), Alétéïa (Musée des Beaux-Arts de Nancy), Thierry Coduys (Le Printemps des Arts de Monaco, Labex Arts H2H, Le Cube)

Responsable de l'atelier numérique et des scénographies audiovisuelles à l'ENSCI

2021 – 2024 • Accompagnement des élèves, maquettage et prototypage de projets de design numérique (électronique, interactif, haptique, lumineux...) et médias (spatialisation sonore, vidéo immersive, IA, xR...).

Veille technologique et tenue d'un atelier fonctionnel et opérationnel pour les étudiant·e·s.

Gestion de projets d'école en équipe et direction technique d'événements (expositions, événements hors les murs...), secrétaire du CSE et membre de différentes commissions (CA, égalités/inclusivité...).

Ingénieur pédagogique de formations sur l'interactivité

2017 à 2019 • Mains d'Œuvres : création d'une formation professionnelle AFDAS de 130h sur les outils pour la création numérique pour les artistes et techniciens : recrutement d'intervenants, coordination.

2012 à 2017 • ECE Paris : création de deux programmes d'enseignements en M1 et M2 de 60h ; gestion des plannings, recrutement d'intervenants : *Création Numérique* et *Design Interactif et Sensoriel*.

2012 à 2013 • La Biennale di Venezia : création d'un programme de 100h sur les outils numériques, interfaces de capteurs et l'écriture dans la musique électronique auprès de jeunes compositeurs.

Designer interactif d'une station temps-réel de spatialisation du son pour Amadeus × IRCAM

2018 • Analyse des besoins utilisateurs, état de l'art et prototypes d'une station de spatialisation du son.

Ingénieur de recherche et développement d'interfaces numériques à ExperiensS

2007 à 2009 • ExperiensS • Co-fondateur du studio de recherche et développement pour des artistes

Diplômes & formation

Ingénieur en Systèmes Embarqués

de 2002 à 2007 • ECE Paris • Diplôme d'ingénieur en Systèmes Embarqués avec option Recherche & Développement, semestres d'échanges à l'University of Irvine et Faculty of Stafford

Master 2 en Modélisation, Optimisation, Conception de Systèmes Embarqués et Mobiles

de 2006 à 2007 • CNAM Paris • Mention très bien

Recherche et publications

Parution de mes travaux et interviews

Panorama du design d'interaction en France (association des *designers interactifs*); étapes n°237 ; Expositions et parcours de visites accessibles ; L'art au temps des expositions universelles ; Concevoir et réaliser une exposition : les métiers, les méthodes.

IanniX, un séquenceur graphique 3D open source, inspiré des travaux de Iannis Xenakis

Recherches et publications scientifiques sur les partitions graphiques en musique et arts numériques et développement logiciel d'un séquenceur graphique. Conférences : *di*/zaïn, Futur en Seine, Demain dans ma vie, Société des Arts Technologiques. Plusieurs publications aux Journées d'Informatique Musicale.

Rekall, un environnement open source pour documenter & analyser les processus de création

Développement d'un outil de dataviz dédié à la documentation des œuvres numériques et l'analyse des processus de création. Participation à des conférences et workshops (Festival d'Avignon, CNAC).

Outils et compétences

Juridique & financier

Commande publique et optimisation des techniques d'achat (modalités et seuils des marchés, computation des seuils, montage d'accords-cadres...), suivi de l'exécution de la dépense (destinations/missions budgétaires, circuits des services faits, élap...).

Réseaux audiovisuels

Vidéo et audio sur IP (NDI, Spout/Syphon, certification Dante niveau 3, plus occasionnellement Milan/AVB), de la lumière en ArtNet/sACN, des interactions logicielles en réseau (UDP, OpenSoundControl, (rtp)MIDI...), planification et configuration de switchs pour le multicast, les VLANs et les réseaux convergents.

Dispositifs audiovisuels et multimédia

Multimédia temps-réel (Cycling'74 Max, PureData, Processing), pilotage lumière, LED-strip et vidéo (MadMapper, MappingMatter, ModuloPI), audio et sound design (spatialisation du son, IRCAM Spat/Tools, Repear, Ableton Live), dispositifs immersifs (configuration de BrightSign, synchronisation de médias à l'image, stratégies d'encodage H264/H265, HAP...).

Applications interactives et connectées

Environnement de développement Web (HTML5, JavaScript, CSS3, NodeJS, PHP, Java, Apache), applications natives (Qt, C/C++, Java, bases de Python) et mobiles (Cordova, bases de Swift) ; chaîne de certification Apple pour les applications iOS et macOS.

Électronique et applications embarquées

Arduino et ESP32, Raspberry PI, électronique passive (*capteurs analogiques, composants d'électronique fondamentale, amplificateurs, filtres*), électronique numérique (*logique, interfaces RFID, capteurs numériques I2C, SPI, 1wire...*) et électronique de puissance (*moteurs, LEDs, commande de puissance...*).

Traitement du signal temps-réel

DSP, traitement d'images (*OpenCV, captation posturologique Kinect, LeapMotion*), solides connaissances en traitement numérique du signal (*filtrages, transformées FFT*).

Systèmes d'exploitation

Windows (*desktop, embedded ou RT*), macOS, iOS, Android et Linux (*embarqué ou desktop*).

Outils de bureautique

Adobe Creative Cloud (*Photoshop, Illustrator, After Effect, Premiere Pro, Audition, InDesign*), Office 365.

Langues parlées

Anglais (*lu, écrit, parlé ; TOEFL*).