



5, rue de l'Horloge
35000 Rennes
Tél. : 06.76.04.39.76
cbrunette@free.fr

Né le 14 septembre 1978
A Sarrebourg (57)
Célibataire

Christian Brunette

Formation

- 2004 *Université de Nice – Sophia-Antipolis - INRIA - CMA* *Sophia-Antipolis*
- **Doctorat en Sciences – Spécialité informatique (Mention Très Honorable)**
Sujet : Construction et simulation graphiques de comportements : le modèle des *Icobjs*
- 2001 *Université de Nice – Sophia-Antipolis - ESSI* *Sophia-Antipolis*
- **DEA Réseaux et Systèmes Distribués (Mention Bien)**
- 2000 *Université Louis Pasteur - UFR de Mathématiques* *Strasbourg*
- **Ingénieur Maître en Génie Mathématiques et Informatiques (GMI)**
 - **Maîtrise GMI, option Réseaux (Mention Bien)**
- 1999 *Université Louis Pasteur – UFR de Mathématiques* *Strasbourg*
- **Licence GMI, option Réseaux (Mention Assez Bien)**
- 1998 *Université Robert Schuman - IUT Strasbourg-Sud* *Strasbourg*
- **DUT Informatique - Génie Logiciel (Mention Assez-Bien)**
- 1998 *Lycée Mangin* *Sarrebourg(57)*
- **Baccalauréat Scientifique SVT, Spécialité Physique-Chimie (Mention Bien)**

Connaissances Informatiques

- **Systèmes d'exploitation**
Linux/Unix, Windows, Netware
- **Langages**
Java, Junior, FairThreads, Esterel, C/C++, Visual Basic, PVM, Caml, Prolog, HTML, JavaScript
- **Réseau**
ATM, Ethernet, GSM, Profibus, FIP, SDH
- **Administration Réseau**
Linux, Novell, Windows
- **Base de données**
Oracle, Access, SQL
- **Analyse**
MERISE/2, UML, et application sous Silverrun.
- **Graphisme**
Photoshop, Gimp, 3DStudio Max, VRML

Expériences Professionnelles

Depuis février 2005

IRISA - Equipe ESPRESSO

Rennes

- **Post-doctorant**

Octobre 2001 à octobre 2004

INRIA - CMA - Equipe MIMOSA

Sophia-Antipolis

- **Etudiant chercheur**

Développement en Java d'une API pour un modèle d'objets réactifs graphiques (les *Icobjs*) dans le cadre du projet européen **IST-PING** (Platform for Interactive Networked Game). Implémentation et formalisation par des règles de sémantique opérationnelle, du moteur réactif d'exécution des comportements. Réalisation d'un environnement de manipulations des *Icobjs*.

Mars à juin 2001

INRIA - CMA - Equipe MIMOSA

Sophia-Antipolis

- **Stage de DEA : Etude de la cohérence dans les jeux en réseaux distribués**

Etude des techniques réactives (Junior, SugarCubes) pour la création de comportements distribués et des algorithmes de *dead-reckoning* pour maintenir la cohérence dans des simulations virtuelles distribuées

Avril à août 2000

ULP Multimedia

Strasbourg

- **Développeur WEB**

Création d'un musée virtuel en 3D (VRML, 3DStudio), multi-utilisateurs (interfaçage Java et Java EAI)

Février à septembre 1999

I.U.T. Strasbourg-Sud

Strasbourg

- **Administrateur systèmes**

Gestion d'un parc informatique universitaire sous Windows.

Avril à août 1998

AutoCursus Multimédia

Strasbourg

- **Développeur**

Réingénierie d'un logiciel multimédia d'apprentissage de l'anglais dans le milieu pharmaceutique (Icon Author, Goldwave)

Langues

- Anglais : 620 au TOEIC en 1998
- Allemand : scolaire

Bibliographie

- C. Brunette. A Visual Reactive Framework for Dynamic Behavior Creation. 2nd Workshop on Domain Specific Visual Languages, OOPSLA, Seattle, 2002.

Centres d'intérêts

- **Sport**
Squash, handball, randonnée
- **Culture**
Cinéma, théâtre, musique contemporaine et classique, littérature fantastique, jeux vidéo