



### Domaines de Compétences

#### Spécialisation en Informatique Graphique

- ✓ Traitement du signal
- ✓ **Informatique Graphique**
  - Modélisation géométrique: Subdivision/simplification; Surfaces paramétriques et implicites, géométrie déformable; reconstruction 3D
  - Rendu: Modélisation et simulation de lumière; Analyse et synthèse de l'Apparence, SFX; Programmation GPU (OpenGL/Vulkan)
  - Animation: Squelette, habillage, détection et gestion de collision; Lois du mouvement; Cinématique Directe/Inverse
  - Game design: Utilisabilité des systèmes interactifs; expérience utilisateur dans les jeux
- ✓ Analyse et traitement d'image et Vision par ordinateur
- ✓ Analyse et synthèse des environnements sonores et Vidéo numérique

#### Sciences Informatiques

- ✓ **Système**: Primitives Système, Parallélisme (processus lourds/légers, OpenMP, SIMD, CUDA), Assembleur MIPS
- ✓ **Développement**: Génie Logiciel, Design Patterns, UML, Conception UI, Sécurité, Debug (gdb, valgrind)
- ✓ **Algorithmique**: Structure de Données, Théorie des Graphes, Langages et Automates, IA
- ✓ **Réseaux**: Architecture, Sockets, Couche réseau et transport, Routage
- ✓ **Bases de données**: SQL, Modèle Entité-Association, Algèbre Relationnelle, Normalisation, Optimisation
- ✓ **Langages**: C, C++, Python, C#, Rust, Java, OCaml, Matlab, JavaScript, HTML/PHP/CSS

#### Expérience personnelle

- ✓ **Développement**: jeux vidéos<sup>1</sup>(Godot, Unreal, Blender, Gimp), scripts et applications desktop et web, extension navigateur<sup>2</sup>
- ✓ **Administrateur système** de serveur yunohost auto-hébergé servant un site statique et les services de l'équipe de développement

### Expérience professionnelle

#### Depuis 2021 Développement indépendant de jeux et émergence d'un studio

Développement Godot 4, éditeur de niveaux, compute shaders, game design document, hébergement/maintenance des outils

#### Octobre 2021 – Octobre 2022 Ingénieur en développement C++/C# à RDF / Thalès S&T – Terssac, Tarn

Développement de simulateurs d'entraînement militaire sous BISim VBS3/VBS4, utilisation d'HLA et DDS

#### Mars 2019 – Décembre 2020 Développeur C++ Multi-plateforme à Feral Interactive – Londres

**Total War: Rome Remastered** (Avril 2021); **Dirt 4** (Avril 2019)

Développement Linux et macOS, développement d'UI Front End, pipeline d'export de sprites, correction de bugs

#### Novembre 2016 – Juin 2018 Étudiant consultant à la junior entreprise Upsilon (Toulouse III – Paul Sabatier)

Entretiens professionnels, Réunions client, Traduction des besoins fonctionnels en cahier des charges, Devis

#### Mars 2015 – Juin 2015 Technicien BioInformaticien (stage de 3 mois en fin de DUT)

« *Assemblage d'un pipeline d'analyse de bactéries pathogènes par séquençage à haut débit* »  
au Laboratoire de Bactériologie du CHU G. Montpied à Clermont-Ferrand

Développement (Python), Intégration d'outils scientifiques, Typage de séquences génétiques, Détection de gènes

### Formation et diplômes

#### 2017 – 2019 Master « Informatique Graphique et Analyse d'Image »

à l'Université Toulouse III – Paul Sabatier (31 – Toulouse)

#### 2015 – 2017 Licence Informatique

aux Universités de Strasbourg (67 – Strasbourg) et Toulouse III – Paul Sabatier (31 – Toulouse)

#### 2013 – 2015 DUT Génie Biologique option Bioinformatique

à l'antenne d'Aurillac de l'IUT de Clermont-Ferrand (15 – Aurillac)

### Langues

#### Anglais

C1 – TOEIC: 895/990 (2015)

#### Japonais

B1 – Parcours universitaire

#### Espagnol

A2 – Niveau lycée

### Certifications

#### Permis B et A2

#### C2I niveau 1 (2014)

#### PSC1 (2015)

### Centres d'intérêt

**Veille:** Logiciel Libre, Informatique Graphique, Industrie du jeux vidéo, Neutralité du Net, Sécurité

**Contribution:** « Lutris », add-ons « Godot »; branches perso pour des applis « yunohost », « Nuclear », « music-player » rust crate

**QA:** Tests et Rapports de bugs: « Rodina », « Quadrilateral Cowboy », « Caravan SandWitch »

**Musique:** Production de bass music, DJing, Guitare, Violon

**Sport:** Roller « Free »; ancien Non-Skating Official en Roller Derby

**Traduction:** Anglais → Français: « Dex », « Hacknet » (jeux), « Computerphile » (vidéos)