

Ingénieur R&D, plus intéressé par l'écriture de scénarios que par celle de code.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Virtools / Dassault Systèmes (Paris)

Emploi au poste d'ingénieur R&D. Développeur et créateur de contenu sur un logiciel de prototypage et de production d'applications 3D temps-réel et interactives.

*Octobre 2007 au
Présent*

- Ajout de fonctionnalités moteur et authoring,
- Participation à la réalisation de démos (GDC, Siggraph, DevCon),
- Amélioration ergonomique de l'interface,
- Présentations et formations à l'usage du logiciel (en interne).

Virtools / Dassault Systèmes (Paris)

Réalisation de plusieurs éditeurs (Text Shader Editor, Graph Shader Editor, Font Editor) et des parties relatives au sein du moteur 3D (Rendu de texte, création de font).

*Eté 2006
(4 mois) & Février
à Août 2007
(6 mois)*

- Prise en main du Framework interne, apprentissage de méthodes de travail professionnelles, étude des besoins utilisateurs,
- Programmation 3D, architecture logicielle (Design Patterns, Authoring / Runtime),
- Intégration de librairie tierce-partie (Mental Mill de *Mental Ray*).

*Eté 2004 (1 mois)
& été 2005
(2 mois)*

Laboratoire Régional de l'Ouest Parisien, Ministère de l'Équipement (Trappes)

- Participation au développement d'un logiciel de gestion de voirie et d'ouvrages d'art,
- Conception et programmation d'une solution électronique de communication sans fil.

FORMATION

Ecole Centrale d'Electronique (Paris)

2002 à 2006

- Majeure « Systèmes d'Information et Réseaux », Mineure « International »,
- Séminaire « Global Business Management » à l'Université de Californie, Irvine, USA. Trois semaines de conférences de Management et Marketing.
- Séjour universitaire à l'Université du Staffordshire, UK. Trois mois de cours, TP et projets d'informatique, électronique et mathématiques.

2002

Lycée des 7 Mares (Elancourt, 78)

Baccalauréat série scientifique, spécialité mathématiques

COMPETENCES

Logicielles

Maîtrise du C/C++ , du concept Orienté Objet et des Designs Patterns. Expérience dans l'usage des API OpenGL, DirectX9, OpenAL, SDL, wxWidget.

Familiarisé à l'usage de serveurs de source control (SVN Subversion, NXN Alienbrain), ainsi que des logiciels DCC Photoshop, 3ds Max.

Linguistiques

Maîtrise de l'anglais : 620/677 au TOEFL et de nombreux voyages.

EXPERIENCE PERSONNELLE & LOISIRS

- Passionné par la narration d'histoires sur tous les médias. Travaille à l'écriture d'un roman.
- Joueur passionné; aime décortiquer les mécaniques de gameplay sur son blog,
- Développeur de deux frameworks d'application 3D temps réel (C++ / OpenGL 2.0 / wxWidget et C# / XNA) utilisés pour deux projets scolaires et plusieurs expériences personnelles,