



Ingénieur logiciel spécialisé en modélisation/simulation du vivant, en traitement du signal A/V et en analyse de données. Expert en pipelines de rendu, automatisation et outils open-source. Je suis passionné par la visualisation scientifique et le storytelling audiovisuel.

Formations

- 2018-2020 Master Bio-Informatique mention Science des Données Biologiques et Environnementales, Université de Bordeaux
- 2015-2018 Licence Science de la Vie parcours Biologie bloc Organismes et Écosystèmes, Université de Bordeaux

Projets

- **Projet de Recherche (<https://chamanyte.dev>) – [2024-Présent]**
 - **Créer et administrer** un projet de R&D à l'interface science et ingénierie logicielle (**génération procédurale**)
 - **Concevoir et développer** des outils de visualisation temps réel pour l'exploration des résultats de simulation d'écosystèmes.
 - **Développer un plugin MIDI** connectant une surface de contrôle à Blender, **améliorant d'environ 30% la productivité** sur les workflows **Geometry Nodes**.
 - **Structurer** une **architecture ECS** modulaire pour faciliter l'intégration de nouvelles simulations et visualisations.
- **Projet fin d'étude – [2019-2020]**
Université de Bordeaux, Museum de Bordeaux
 - **Concevoir une architecture logicielle et en Garantir l'Assurance Qualité.**
 - **Développer** un algorithme de simulation, en **gérer l'intégration moteur** et son **déploiement**.
 - **Présenter** des résultats scientifiques.
 - **Superviser** les projets de **Génie Logiciel** du **Master de Bio-informatique** issu de ce projet de recherche.
 - **Concilier recherche scientifique et entertainment.**
 - **Mener un projet de recherche novateur** dans le domaine de la **génération procédurale** d'environnement 3D.
 - **Gérer la relation client.**

Expériences

- **Vidéaste indépendant, Ingenieur du Son et membre d'une compagnie de théâtre – [2024-Présent]**
 - **Opérateur caméra**, réalisation et écriture de court-métrages mettant en avant le travail de costume.
 - **Light Design, Mixage** d'une dizaine de livre audio et de court-métrage, **Étalonnage et Colorimétrie** de 4 courts-métrage, d'une vingtaine de réels et **Restauration** d'un long métrage de **cinéma**.
 - **Captation de scène A/V** (2 pièces de théâtre, 4 scènes de spectacles vivants), et informatique pour l'audiovisuel.
- **Gestion entreprise (SAS) – [2021-2024]**
Scénabre Production
 - **Administrer** l'entreprise et **piloter** la stratégie technique de **post-production et VFX**.
 - **Concevoir et maintenir** les **pipelines de traitement vidéo** et de **rendu** (ingestion, transcodage, export).
 - **Gérer l'Assurance Qualité** : **tests d'analyse d'image** et de **transcodage, contrôle automatisées**.
 - **Développer** un ensemble de **scripts d'automatisation (FFMPEG, sauvegardes, gestion de stockage)** pour **fiabiliser et accélérer les workflows**.
 - **Optimiser et faciliter** la **configuration** et l'**administration** des systèmes **GNU/Linux**, **réduisant les temps de rendu d'environ 20-40%**.
- **Direction technique jeu vidéo indépendant – [2019-2021]**
Fenrir Studio
 - **Administrer** le **pôle technique**.
 - **Garantir l'Assurance Qualité** : **mécaniques de jeu, documentation, game design**.
 - **Créer et maintenir** les **pipelines de production**.
 - **Mener à bien** la phase de **pré-production** et la livrer un **Proof Of Concept**.
 - **Gérer des équipes de développement** et **communiquer** dans la bienveillance.
 - **Présenter** un jeu vidéo au public, en convention.

Outils

Logiciels : LaTeX, Nvim, GNU/Linux, DaVinci Resolve Studio, Blender, Unreal Engine, Unigine, Unity
Langages de programmation : Rust, Python, C, C++, R
Autres outils : FFMPEG, UML, LaTeX, ZSH, Podman/Docker, Markdown

Centres Intérêts

• Wushu (shaolin),
Qi gong, méditation.
• Lecture, puzzles et énigmes,
jeux vidéo.