



# Maxime YONNET

Ingénieur logiciel spécialisé en embarqué et IA

## PROFIL

Développeur embarqué, autonome et curieux, à l'aise sur Linux et code bas niveau.

## CONTACT



[Yonnet.maxime@gmail.com](mailto:Yonnet.maxime@gmail.com)



06 02 31 62 14



29200 Brest



<https://docr3d.github.io/>

## FORMATIONS

### Master Informatique (2020 - 2022) UBO, ENIB, IMT

Parcours systèmes Intelligents, Interactifs et Autonomes.

### Licence 3 Informatique (2019 - 2020) UBO

Parcours Ingénierie Informatique.

### DUT informatique (2017 - 2019) IUT de Laval

Parcours informatique avec dernier semestre dans le Cegep de Matane au Canada.

## AUTRES

**Langue :** Anglais (Courant), Espagnol (Autonomie)

**Voyages :** Canada, Brésil, Paraguay immersion culturelle

**Linux :** Usage quotidien (terminal, scripting, déploiement local)

**Télétravail :** Toutes les expériences professionnelles listées ici ont été réalisées en full remote

**Nuit de l'Info :** Projet récompensé en équipe en 2018

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES ET ACADEMIQUES

### GroupeSeb – Développeur Middleware & BSP (2023–2025)

- Résolution de bugs, ajout de programmes, relecture de PR sur des produits tactiles (gamme Touch)
- Flash de cartes et remplacement hardware (démontage complet du produit)
- Création complète du système de calibration de balance (BSP, Middleware, UI)
- Mise en place de l'envoi automatique de rapports d'erreurs avec statistiques et logs
- Environnement contraint : Java 7, documentation minimale, tests longs sur machine réelle
- Collaboration avec UI/testeurs, documentation de processus, respect des contraintes métier strictes

Java 7, C, MicroEJ, Confluence, Jira, GitHub

### Stage – CEREMA (2020)

- Analyse de flux vidéo pour le suivi de phares en environnement maritime
- Extraction d'informations lumineuses à partir de vidéos YouTube, traitement et visualisation des résultats
- Projet structuré en Python, adaptation à des données réelles de qualité variable

Python, OpenCV, PyTube, Matplotlib

### Contrôleur autonome utilisant la logique floue (2021)

- Développement d'un contrôleur flou pour guider un robot vers une cible en évitant les obstacles
- Conception d'ensembles d'appartenance (distance, direction, vitesse) et règles floues associées
- Optimisation du moteur logique (simplification, stabilité), gestion des cas limites du simulateur
- Tests et ajustements sur simulateur Linux, documentation structurée et multi-plateforme

Fuzzy Logic (Java), moteur flou personnalisé

### Optimisation combinatoire - Algorithme évolutif (2021)

- Implémentation d'un algorithme génétique inspiré du système immunitaire pour résoudre le TSP
- Comparaison de stratégies de mutation, ajustement de paramètres (population, générations, taux de mutation)
- Analyse des performances : convergence, qualité des solutions, durée d'exécution
- Visualisation graphique des évolutions pour identifier les meilleures combinaisons

Python, algorithmes génétiques, matplotlib

### Détection d'armes à feu dans des images (2021)

- Entraînement d'un modèle supervisé (scikit-learn) pour identifier la présence d'armes à feu
- Traitements des images avec OpenCV, visualisation des résultats

Python, OpenCV, Scikit-learn

### Calcul parallèle d'enveloppe convexe (2021)

- Implémentation d'un algorithme "diviser pour régner" en C pour le calcul d'enveloppe convexe
- Architecture maître/esclave avec PVM, sérialisation et fusion des structures complexes
- Analyse des limites du parallélisme et proposition d'une fusion hiérarchique

C, PVM, Linux

### Projet personnel - Auto-hébergement multimédia (2023 - Aujourd'hui)

- Déploiement de Jellyfin, Organizr via Docker
- Reverse proxy avec Nginx, redirection IPv6/IPv4 avec Cloudflare, orchestration via Portainer
- Stockage optimisé avec MergeFS, automatisation avec Crontab
- Sécurisation, configuration réseau, gestion système sous Linux

Docker, Nginx, Portainer, Cloudflare, MergeFS, Crontab

### Organisation de tournois e-sport (GG-Lan - 2018 à aujourd'hui)

- Création et gestion de serveurs Linux pour l'hébergement de tournois Counter-Strike
- Déploiement via Docker, configuration réseau et administration en temps réel pendant les matchs
- Gestion d'équipes, des inscriptions et résolution d'imprévu techniques sous pression

Docker, Linux, gestion réseau, Counter-Strike

## COMPETENCES

### Languages

Java, C, Python (SkLearn), Golang, Bash, XML, PHP

### Frameworks et outils web

Laravel, CodeIgniter, Bootstrap

### Bases de données

SQL (MySQL, H2)

### Collaboration

Git, GitHub, GitLab, Jira, Confluence, Teams, UML, Agile

### Outils système

Docker, Portainer, MergeFS, Crontab, Cloudflare, SSH

### Librairies techniques

MicroEJ, PVM, ncurses

### Soft skills

Résilience, sang-froid, autonomie, communication