

Corentin LE MOLGAT

Tél : +33 6 66 89 42 07
corentin.lemolgat@gmail.com

Education ENSEIRB Bordeaux, France
09/2006–10/2009
Diplôme d'ingénieur en Informatique option PRCD (Parallélisme, Régulation et Calcul Distribué).

Expérience Professionnelle

KELLY SERVICES, CDD À GOOGLE LLC Paris, France
11/2017–05/2019
Open Source Software Release Manager

Equipe Optimization :

- Publication de plusieurs versions de **Google OR-Tools** (PyPI, Nuget, GitHub).
- Refonte et maintenance de la documentation en ligne (HTML, markdown, doxygen).
- Support proposé aux utilisateurs (GitHub issues, Stack Overflow).
- Développement et maintenance de plusieurs exemples (C++, Java, Python, .Net).
- Maintenance du système de build utilisant Makefile (Makefile, bash).
- Développement et maintenance du système de build utilisant CMake (CMake).
- Développement et maintenance du système d'intégration continue publique (Travis CI, Appveyor, Docker).
- Formation & support apportés sur CMake.

ALDEBARAN ROBOTICS/SOFTBANK ROBOTICS EUROPE Paris, France
04/2012–11/2017
R&D Ingénieur Informaticien Vision et Système embarqué
Equipe Système :

- Développement et maintenance d'un driver SoC pour un noyau Linux (C, MT9M114, OV5640).
- Développement d'un chargeur de micrologiciel (firmware) pour une caméra (Archlinux & Yocto, C++).
- Gestion d'un fournisseur pour un micrologiciel compatible UVC (CMake, Docker, C++, Catch, GTest, Plantuml).

Equipe Vision :

- Refonte et maintenance d'un framework C++ pour l'accès multi-clients aux caméras du robot (CMake, C++, Boost).
- Développement d'outils de visualisation pour caméras (C++, Qt).
- Développement de Modularity, un framework C++ de graph de calcul pour Perception.
- Maintenance d'une builfarm d'intégration continue interne, test et formation (Jenkins, gcovr).
- Formation & support sur CMake et C++ en tant que développeur sénior.

Divers :

- Support et formation sur l'utilisation du système de vision pour l'équipe de R & D et les partenaires de recherche.
- Support sur la ligne de production, Yantai (Chine), 1 mois.

VI TECHNOLOGY

St-Egrève, France

02/2010–12/2011

R&D GPGPU and Vision System Software Engineer

Responsable de l'architecture et du développement de l'ensemble de la chaîne d'acquisition et de traitement pour une nouvelle machine d'AOI (Automated Optical Inspection) pour l'étape de SPI (Solder Past Inspection) tournant sous GNU/Linux (Fedora).

Software lead pour l'intégration du système d'acquisition matériel (Vertex-6 Card on PCIe) :

- Gestion de l'intégration du FPGA.
- Définition du protocole entre le noyau Linux et la carte d'acquisition.
- Développement du pilote de périphérique du noyau (C).
- Développement d'un outils de débogage (C++, Qt).

Software lead sur le pipeline d'image :

- Développement d'un C++ middleware to grab and manage images from several dozens of image sensors.
- Gestion de deux co-workers pour accélérer le développement (roadmap, code review, scrum master).
- Développement d'un visualiseur d'image de caméra 2D (C++, Qt, OpenSceneGraph).

Software lead sur le pipeline de post-processing GPGPU :

- Portage de l'algorithme de reconstruction 3D (Matlab) vers un système bi-GPU (CMake, C++, CUDA 4, GTX 480) et accélération de 15s à 7ms (x2000!).
- Développement d'une cross toolchain CMake pour gérer les fichiers CUDA.
- Développement d'un visualiseur 3D de PCB après reconstruction 3D (C++, Qt, OpenSceneGraph).

Supports divers comme responsable technique sur GNU/Linux :

- CMake formation & support.
- Jenkins formation & support (POC, setup, design).
- Linux formation & support (Bash, Fedora) (tout le monde était sur Windows).

KYUSHU UNIVERSITY

Fukuoka, Japan

04/2009–10/2009

Stage d'ingénieur à l'I.R.V.S. (laboratory For Intelligent Robots & Vision System)

- Design (UML), implementation (C++) and tooling viewer (C++, Qt) of a 3D human pose estimation using non-parametric belief propagation algorithms and multiple 2D video cameras.

KYUSHU UNIVERSITY

Fukuoka, Japan

06/2008–09/2008

Stage d'ingénieur à l'I.R.V.S. (laboratory For Intelligent Robots & Vision System)

- 3D Reconstruction on GPU (GLSL) and tooling viewer (C++, Qt) using stereovision algorithms and four 2D video cameras.

Compétences *Compétences* : Programmation, CI, Outillage, Drivers, Vision, Robotique
Langages de Programmation : Kernel C, C++, Bash, Python, Java, .Net, Docker
Bibliothèques Logicielles : STL, OpenCV, Boost, V4L2, ffmpeg
Autres Intérêts : Android, Vulkan, Spir V
Langues : Français (natif), Anglais (fluent), Espagnol (débutant), Japonais (débutant)

Références **Dr. RABAUD Vincent**
Google LLC
vrabaud@google.com

Dr. PERRON Laurent
Google LLC
lperron@google.com

Last update : 10 septembre 2019