

Jonathan Muller lol

INGÉNIEUR LOGICIEL
📧 | ✉️ | 🏠 jonathan.pukogames.com | 📺 pukoren | 📱 jonathan-muller | 📄 jonathanmuller0

Expérience

Dial Once

VICE PRÉSIDENT DE L'INGÉNIERIE

Paris, France

Oct. 2014, Aujourd'hui

- Mise en place d'une architecture microservice, en utilisant le logiciel de messaging RabbitMQ et Docker
- Définition de la stratégie de collaboration, des outils d'analyse de code et d'intégration continue, et des conventions de code
- Architecture, spécifications et conception des nouveaux produits de l'entreprise

Chronoresto

DÉVELOPPEUR FULL STACK

Saint-Ouen, France

Jun. 2013 - Sep. 2013

- Correction des failles de sécurité du portail de commande
- Gestion du partenariat avec Yelp! pour la collaboration des deux plates-formes

Sien (Adaptive Bee)

INGÉNIEUR WEB/DESKTOP

Paris, France

Jul. 2012 - May. 2013

- Logiciel de distribution de contenu basé sur Chromium (steam-like)
- R&D sur un Launcher deskband pour Windows 7, réalisé en C++
- Gestion d'un système de messaging sur extensions Chromium avec les protocoles de web socket

Asset Technology

RESPONSABLE SI

La Defense, France

Jul. 2011 - Jun. 2012

- Développement de l'ERP (passage des outils de VB6 à C#.NET)
- Gestion du parc informatique et support technique
- Conception et développement d'une solution de mise à jour à distance

Mediapiazza (Digital Virgo)

DÉVELOPPEUR WEB

Paris, France

Jul. 2009 - Dec. 2010

- Développement complet d'un CMS pour mobiles a faible capacité d'affichage
- Prise de connaissance des spécifications techniques dans une gestion de projet en cycle en V
- Développement des classes et objets de la partie serveur du CMS, ainsi que les interfaces utilisateur

Technologies

Langages et frameworks (pratique courante)

JavaScript, PHP, C/C++, Java (Android), Docker | Node.js, CodeIgniter

Architecture et techniques de conception

Microservices, Traitement de l'image, I.A, Algo. Genetique

Cloud

AWS (S3, Beanstalk, EC2), Azure (Virtual Machines), Docker Cloud

Bases de données et messagers

MongoDB, MySQL, RabbitMQ

Qualité de code et travail collaboratif

Sonarqube, CircleCI, Codeship, Git & GitHub, irc, Slack

Non maîtrisées (ou plus pratiquées)

Python, C#, Swift, OpenGL, Unity3D, Blender, SQL Server, Oracle

Diplomes

ESGI(École Supérieure de Génie Informatique)

MASTÈRE INGÉNIERIE DE LA 3D ET DES JEUX VIDÉOS

Paris, France

2009 - 2011

- Développement d'algorithmes d'apprentissage par mutation génétique
- Recherche sur les techniques d'optimisations des temps de chargement sur medias lents
- Développement d'un serious game sur le sujet de la maltraitance sur les animaux dans les élevages

ESGI(École Supérieure de Génie Informatique)

BACHELOR INGÉNIERIE DE L'INFORMATIQUE ET DES SYSTÈMES D'INFORMATION

Paris, France

2011 - 2012

- Développement d'un logiciel temps réel sur une plate-forme mobile a forte contrainte technique

ITIN(Institut des Techniques Informatiques Nixdorf)

LICENSE MANAGER EN INGÉNIERIE DE L'INFORMATIQUE

Cergy, France

2009 - 2011

- Gestion d'un projet réel en équipe pour le CEA

Activités Autres

Pukogames (Studio Indépendant de développement de jeux vidéos)

France

MEMBRE FONDATEUR

Sep. 2010 - Aujourd'hui

- R&D sur les nouvelles technologies de développement web et 3D
- Réalisation de prototypes sur les plates-formes PSP, Dreamcast, Linux et Xbox 360

XK-Project (Organisation à but non lucratif)

International

MEMBRE FONDATEUR

2006 - 2010

- Mise à disposition de serveurs de jeu et outils de communication gratuitement et sans limitation pour environ 2000 personnes

Projets

Liquid Impulse

Paris

CONCEPT ET RÉALISATION

Mar. 2014

- R&D sur la cross-compilation Unix > PSP
- Optimisation de l'utilisation de la mémoire grâce au partage de textures

KFC (Kute Frightened Chicken) - Serious Game

Paris

CONCEPT ET RÉALISATION

2014

- Recherche sur les mécanismes de jeu sérieux, et les impacts du jeu sur le joueur

Speedrun

Paris

CONCEPT ET RÉALISATION

2013 - Re-développement en cours

- R&D sur les techniques de chiffage de données et sur les validations d'intégrité
- Développement d'un système de différentiel pour assurer un fonctionnement uniforme sur des machines à puissance inégale

Exploot

Paris

CONCEPT ET RÉALISATION

2013

- R&D sur les techniques de communication UDP et les optimisations de transfert
- Recherches sur les algorithmes de prédiction des actions utilisateurs et corrections temporelles afin de compenser les latences réseau

Speedball

Paris

CONCEPT ET RÉALISATION

2012

- R&D sur les techniques de jeu à contrôle indirect du personnage

Publications

Techniques d'optimisation des temps de chargement dans les jeux à monde ouvert

Paris

AUTEUR

Mar. 2014

- Présentation de l'état de l'art des techniques de chargement sur des médias à forte contrainte (lecteurs optiques)
- Réflexion sur les possibles méthodes réalisables pour optimiser les temps de chargement
- Réalisation d'un comparatif des techniques de compression et de lecture, mise en valeur de la compression idéale en fonction du médium