



Nicolas TANDÉ
1985 – 37 ans
Nationalité française
permis A, B



10 RUE DU 14 JUILLET
94270 LE KREMLIN-BICÊTRE
FRANCE



nicolas.tande@linkea.org



<https://www.nittch.fr>






Ingénieur Développeur Senior

Expertise C++ – Agilité

Je recherche un poste d'expert permettant de joindre la créativité et l'innovation à la rigueur des réalités de production. Pour moi l'agilité est une solution à cela, nous forçant à nous remettre en question en permanence et à adapter nos plans, mêlant recherche et développement à chaque cycle. Quant au travail d'équipe, il est clé, surtout avec des passionnés de différents domaines.

Je dispose d'une bonne culture générale en informatique (développement, systèmes d'exploitations, infrastructures, réseau...) et m'intéresse facilement à toutes sortes de problématiques.

Expériences Professionnelles

- 2016 – 2023** **DxO Labs** 
- Technical lead Correction Engine
 - > Référent technique (environ 10 personnes) sur différents sujets (design, qualité, performances)
 - > Manager de 5 personnes, plusieurs recrutements
 - > Conseils techniques au Product Owner : évaluation des niveaux de risques, études de faisabilité
 - > Conseils techniques sur la QA (Quality Assurance) : pyramides de tests, agilité, répétabilité, tests exploratoires
- 2014 – 2023**
- Ingénieur développeur C++ / Python
 - > Développement du moteur de traitement d'images des produits de DxO
 - > Environnement Agile / SCRUM mature (remises en question, recherche de feedbacks)
 - > Développement C++ moderne (C++17, CMake, Visual Studio, Xcode) et Python
 - > Design : expertise C++, API non ambiguës, évolutions du code legacy, revues de codes, partage des connaissances...
 - > Qualité : intégration continue, tests, répétabilité des procédures...
 - > Performances : moteur et algorithmes de traitement d'images, parallélisme, benchmarks...
- 2009 – 2014** **Eikeo** 
- Ingénieur développeur C / C++ / Linux
 - > Développement C++ (middleware de transport réseau de flux vidéo et données)
 - > Développement embarqué C (FreeRTOS), C++ (eCosPro, Linux) : I2C, SPI, GPIO...
 - > Intégration linux embarqué (OpenWRT / OpenEmbedded)
 - > Administration Système et Réseau (Linux)
- 2008 – 2009** **Mobile Devices Ingenierie** 
- Ingénieur développeur Java / C++
 - > Génération de code de communication
- 2008** **Stages**
- 6 mois – B2i  – Développement C / C++ / kernel Linux
- 2006**
- 4 mois – WaveStorm  – Développement C / Python

Études

- 2003 – 2008** **Épita** 
- Diplôme d'ingénieur – Spécialisation Systèmes Temps Réels (GISTR)

Expériences Personnelles

- depuis 2020*
- Les Eiders Implacables ➤
 - Équipe technique
 - › Recherches bibliographiques autour du simulateur de vol DCS World (Communautés, Wikis...)
 - › Organisation d'entraînements thématiques pour progresser ensemble dans la simulation aérienne
 - › Réalisation du site web (Hugo, Markdown, Javascript)
- depuis 2015*
- Association Cumulogranite ☁
 - Équipe technique
 - › Mise en place d'un cluster de 7 serveurs (Ubuntu)
 - › Gestion de configurations et déploiements (SaltStack, Git)
 - › Mise en place d'un overlay entre les machines (OpenVPN + Wireguard redondés via Bird / OSPF)
 - › Gestion des mails (postfix, dovecot, amavis, sympa) en haute disponibilité Master / Master (HA)
 - › Hébergement web en haute disponibilité (HA) (nginx, HAproxy, mariadb+Galera cluster, PHP)
 - › Sécurisation (DNSSEC, OpenSSL x509, Backups)
 - › Supervision et monitoring (Icinga avec sondes Nagios, scripting Python)
- 2011 – 2014*
- Association Franciliens.net ⚙
 - Équipe technique
 - › Gestion des lignes ADSL (L2TP, Freeradius)
 - › Prototypage du service VPN (OpenBSD, OpenVPN)
 - › Gestion des mails (OpenBSD, postfix)
- 2011 – 2013*
- Trésorier (1 an)
 - › Gestion des factures (ERP Dolibarr, scripting)

Loisirs et intérêts

- depuis 2023*
- Loisirs numériques 🖥
 - Réalité Virtuelle et technologies immersives
 - › Réalité virtuelle sociale (VRChat)
 - › Passionné de visites virtuelles et d'expériences musicales
 - › Conception sous Unity / Blender / Photoshop
- depuis 2020*
- Simulation de pilotage
 - › Simulation aérienne (DCS World)
 - › Simulation automobile (Automobilista 2)
 - Fabrication d'un cockpit de simulation
 - › Profilés aluminium, impression 3D, électronique
 - › Retours haptiques et immersifs
 - › Conception sous Fusion 360
- depuis 1998*
- Centres d'intérêts 📖
 - Informatique
 - › Systèmes d'exploitations
 - › Administration système et réseau
 - › Jeux vidéo
 - Autres
 - › Aéronautique
 - › Moto
 - › Photographie