

Expériences Professionnelles

Ingénieur logiciel, [UDIMU SA](#), Neuchâtel, Suisse, 02/2021 - actuellement

Senior développeur d'outils 3D et de systèmes interactifs audiovisuels :

- Conception et développement d'applications en réalité augmentée (iOS et Android)
- Développement d'expériences interactives en utilisant Unity3D et Unreal
- Optimisation d'applications en réalité augmentée
- Développement de shaders
- Gestion d'équipe
- Encadrement de partenaires externes
- Création des filtres AR pour Instagram et Facebook en utilisant Spark AR Studio
- Support de niveau 3

Programmation : C++, C#, ShaderLab, React, Javascript.
Unreal, Unity3D, NodeJS, ThreeJS, Blender, Substance Painter.

Co-Fondateur, [Thunder Sparrow](#), Lausanne, Suisse, 03/2020 - 02/2021

Senior Développeur de jeux vidéo pour Nintendo Switch et Steam :

- Programmation du gameplay, des interfaces utilisateurs et de l'IA
- Intégration dans le moteur Unity 3D
- Optimisation pour console Nintendo Switch
- Développement de shaders 2D (URP)
- Création des filtres AR pour Instagram et Facebook en utilisant Spark AR Studio

Administration de l'entreprise :

- Création et administration de l'entreprise
- Développement du business plan
- Gestion de la communication sur les réseaux sociaux (création des contenus et des stratégies de communication)
- Gestion d'équipe
- Encadrement de partenaires externes

Jeu réalisé :

[Spinny's Journey](#).

Programmation : C#, ShaderLab.
Unity3D, Nintendo Switch SDK, Steam SDK, Render Doc, Substance Painter.

Ingénieur logiciel, [OZWE SA](#), Oculus Studios, Lausanne, Suisse, 07/2017 - 03/2020

Senior Développeur de jeux vidéo en réalité virtuelle :

- Programmation des gameplay, du multiplayer, des interfaces utilisateurs, de l'IA et du moteur physique
- Intégration dans le moteur Unity 3D
- Modélisation des objets et personnages en 3D en utilisant Blender et Substance Painter
- Optimisation pour la VR mobile et PC
- Conception des interactions et du gameplay en VR
- Développement de shaders
- Encadrement de partenaires externes

Jeux réalisés :

[Anshar War 2](#), [Anshar Online](#), [Death Lap](#).

Programmation : C++, C#, Shaders (GLSL et ShaderLab), Machine Learning.
Unity3D, Substance Painter, Blender, Oculus Dev SDK, Oculus Avatar SDK, OVR Metrics Tool, Audio Spatializer, Render Doc.

Ingénieur logiciel, [Ars Electronica Solutions](#), Linz, Autriche, 01/2015 - 01/2017

Gestionnaire de projets IT et développeur d'outils 3D et de systèmes interactifs audiovisuels pour des festivals, des musées et des entreprises internationales :

- Conception et réalisation de logiciels pour la visualisation de données

- Développement de solutions innovantes utilisant des frameworks C++ et des moteurs de jeux tels que Unity et Unreal
- Conception et création d'applications en réalité augmentée pour les showrooms d'entreprises internationales (Vuforia)
- Optimisation de modèles 3D
- Rédaction de documentation technique pour les utilisateurs des logiciels créés
- Support de niveau 3

Programmation : C++, C#, OpenGL, OpenCL, GLSL, Javascript, Python, WebGL, ThreeJS.
Unity3D, Unreal, OpenFrameworks, NodeJS, Arduino, Raspberry Pi, Max/Msp, Juce.

Ingénieur logiciel, Equinoxe MIS Développement, Lausanne, Suisse, 11/2010 - 10/2012

Développement d'Is-Academia, logiciel pour la gestion académique des écoles et des universités.

- R&D et migration vers une application n-tiers avec PL/SQL, Java, Javascript, AJAX, XML, XSLT, CSS, HTML
- Maintenance logicielle et développement de nouvelles fonctionnalités
- Support de niveau 3

Programmation : PL/SQL, Java, Javascript, AJAX, XML, XSLT, CSS, HTML.

Développeur (stagiaire), Nestlé, Vevey, Suisse, 07/2010 - 10/2010

- Développement d'un moteur de recherche pour l'Intranet Nestlé
- Développement des DashBoards pour visualiser et analyser les résultats des projets Nestlé

Programmation : Javascript, HTML, AJAX, CSS, Microsoft Access, Visual Basics.

Développeur, Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), Suisse, 09/2009 - 4/2010

Développement d'un CMS pour éditer les contenus des pages web directement dans le navigateur web.

Programmation : XML, HTML, CSS, Javascript, AJAX, REST, XSLT, XQuery, Tomcat, Saxon, eXist, Orbeon.

Formation

Master en Media Design, Haute Ecole d'Art et de Design (HEAD), Genève, 2012 - 2014

Erasmus, Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), 2008 - 2009

Master en Ingénierie Informatique, Université des études de Sienne, 2007 - 2008

Bachelor en Ingénierie Informatique, Polytechnique de Milan, 2002 - 2007

Compétences techniques

Langages de programmation :

- C++ : Expert. Expériences avec Unreal, OpenFrameworks, OpenGL, OpenCV.
- C# : Expert. Expériences avec Unity3D, développement application VR et AR.
- ShaderLab : Expert.
- GLSL : Expert.
- Python : Bonnes connaissances.

Technologies Web :

- HTML5 : Expert.
- JavaScript : Expert. Bibliothèques : NodeJS, Bootstrap, ThreeJS, JQuery.
- Technologies XML (XSLT, XPath, XML Schema, XML-Dom, XQuery, XPL Pipeline, XProc, XTiger) : Expert.
- CSS3 : Expert.
- GIT : Expert.
- CMS : Bonnes connaissances de Joomla, WordPress et Zend Framework.

Creative technologies :

- Unity3D : Expert. Réalisation de projets de réalité virtuelle et augmentée.
- Processing : Expert. Réalisation de projets visuels.

- Arduino : Expert. Prototypage rapide.
- Raspberry PI : Expert. Réalisation de projets en physical computing.
- OpenFrameworks : Expert. Développement de jeux vidéos, installations vidéo et projection mapping.
- Max/Msp : Expert. Réalisation d'installations audiovisuelles.
- MadMapper : stage design, DMX, ArtNet, LED.

Graphic design :

- Adobe Photoshop : Bonnes connaissances.

Video editing :

- Adobe Premier, Final Cut : Bonnes connaissances.

Modélisation 3D :

- Blender : Bonnes connaissances.
- Adobe Substance Painter : Bonnes connaissances.

Base de données :

- SQL : Bonnes connaissances, utilisation avec PostgreSQL, PHP et XQuery.
- PL/SQL : Bonnes connaissances.
- Expériences avec Microsoft Access et MySQL.

Systèmes d'exploitation :

Linux, Macintosh, Windows (Batch MS-DOS).

Langues

- **Italien** : langue maternelle.
- **Français** : niveau C1.
- **Anglais** : niveau C1.
- **Espagnol** : niveau B1.
- **Allemand** : niveau A2.

Expositions

Once Upon a Tale, Mudac 2016, Swiss Gaming Corner 2014, Lift China 2014, The Book Lab EPFL 2014, Grafik14 Zurich, Milan Salone del Mobile 2014, Swissnex Boston 2014, Mobilisable Paris 2013.

Re-Think The Eames, Organisée par Alexandra Midal, Salone del Mobile, Milan, 2013.

La Machine Enchantée, Blend Web Mix Lyon 2014, WIAD Lyon 2015.

Prix

Selected Project, Food Open Data, Lausanne, 2017.

Prix of the Best Idea, UmiX, Lyon, 2014.

Nominated for the Award of Excellence, Hans Wilsdorf Fondation, 2014.