



DOMINIQUE YOLIN

Développeur expert C++
spécialisé image et 3D

CONTACT



+33 6 62 15 11 26



dominique@arcreane.com



82 allée des Ecoles
95880 Enghien les Bains
France

DEVELOPPEMENT

C++ (QT)	■ ■ ■ ■ ■
C# (C++ / CLI)	■ ■ ■ ■
Python	■ ■ ■ ■
Java	■ ■ ■ ■
Android	■ ■ ■ ■
C	■ ■ ■ ■
UML	■ ■ ■ ■ ■
OpenCV	■ ■ ■ ■
OpenGL (GLSL)	■ ■ ■ ■ ■

ENVIRONNEMENT

Windows	■ ■ ■ ■ ■
Ubuntu	■ ■ ■ ■ ■

LANGAGE

Anglais (990/990 TOEIC)	■ ■ ■ ■ ■
----------------------------	-----------

Présentation

Ingénieur en Génie Logiciel, je suis passionné par l'image de synthèse, la vidéo et le multimédia en général.

Au cours de ma carrière j'ai travaillé principalement en C++, sous Windows et sous Linux, et mes expériences comprennent la 3D, la vidéo, l'image, le temps réel, l'ergonomie, le travail en équipe, l'enseignement et la prise d'initiatives.

Formations

2014 - 2015 : IMAC (admis en 3ème année (CIF))

Ecole d'Ingénieur, Option Programmation 3D

Projets (6 mois) : Jeu vidéo (C++, Unreal Engine 4, Oculus Rift), Court Métrage (Premiere, After Effects)

Cours : OpenGL, GLSL, CUDA, Moteurs Physique, modélisation 3D, RA-RV

2012 : FORMATION OPENGL (5 JOURS)

Introduction à l'API des principes de base jusqu'aux Shader

1999- 2002 - ECOLE DES MINES DE NANTES

Ecole d'ingénieur, diplômé en Génie Logiciel

C++, Java, OpenGL, Synthèse d'images, Java 3D, VRML

Expériences enseignement / formation

DEPUIS 2018 : ENSEIGNANT EN ECOLES POST-BAC

J'enseigne l'introduction à la POO / UML ainsi qu'aux langages PYTHON / C / C++ / C# / Java / Android à des élèves ingénieurs (francophone et anglophone), aux moteurs de jeu Unreal Engine et Unity ainsi que les librairies OpenCV et Raylib.

J'encadre également des séances de TP, des ateliers et je participe à des jury de soutenances

ISART DIGITAL (RESP. PÉDAGOGIQUE DÉLÉGUÉ) 3E ANNÉE:

C++, Unreal (BP & C++), Mathématique (géométrie 3d), Git, Perforce

WEBSTART : POO - UML / PYTHON / C / C++ / C# / JAVA / ANDROID / ALGORITHMIQUE / GIT

EPSI : POO - UML / C / C++ (ANGLAIS) / C# / ANDROID / PYTHON / GAMING (UNITY) MODELING 3D (BLENDER)

ISEP : C++ (ANGLAIS) / OPENCV / PYTHON / JAVA / ALGORITHMIQUE

ECE TECH : INTRODUCTION AU C

EPITA : INTRODUCTION A ANDROID (ANGLAIS)

SCHOLA NOVA: POO - UML / C# / ALGORITHMIQUE

ESIEE-IT : GIT / POO / JAVA / ANDROID / ALGORITHMIQUE / PYTHON

CYTECH : C++ / INTRODUCTION A UNREAL ENGINE

SIMPLON: JAVA (FRAMEWORK SPRING)

ECOLE-89: QT, INTRODUCTION À JAVA, JAVA FX, SPRINGBOOT, KOTLIN, PYTHON, ARDUINO

EPF: JAVA

ESIEA: LANGAGE C (ANGLAIS), THÉORIE DES GRAPHS (ANGLAIS), COMPRESSION DE DONNÉES

SAE : UNREAL BP / C++, PERFORCE, SUIVI DE PROJET

ESTIAM: UNREAL BP, SUIVI DE PROJET

IPSA: CUDA

EFREI: THÉORIE ET HISTORIQUE DE LA RÉALITÉ ÉTENDUE

ESGI : GAMIFICATION, DESIGN PATTERN

DEPUIS 2018 : FORMATION

LINUX - C# - C++ MODERNE

Depuis 2018 je suis formateur sur Linux, C# et C++11- 14- 17

OUTILS DE DEVELOPPEMENT

Visual Studio	
IntelliJ	
Eclipse	
Android Studio	
PyCharm	
QT Creator	
GIT / Perforce	
StarUML	

OUTILS MULTIMEDIA

Unreal Engine (BP / C++)	
UNITY	
Blender	
3DS Max	
Premiere	
After Effect	
Photoshop	
Gimp	
Illustrator	

HOBBIES



Expériences entrepreneuriales

2018 - AUJOURD'HUI: ARCREANE (SASU)

Développeur Freelance - Formateur - Intervenant en école

C++, C#, Python, Java..., Génie Logiciel, QT, OpenCV, Unreal, Unity, Windows 10, Ubuntu

- Au sein de Twinmotion (Epic Game), j'ai participé au développement de fonctionnalités de l'outil sur le moteur Unreal 5
- Participation au développement d'une solution de simulation de voiture
- R&D pour le développement d'un logiciel de sculpture en Réalité Virtuelle.
- Participation à la mise en scène d'une performance artistique et développement d'outils VR (Unity)
- Participation au développement d'un outil de production virtuelle (Unreal)
- Participation au développement d'une DLL pour le logiciel Nuke (c++ / python / opencv)
- Aide à la gestion de projet pour le développement d'une suite logicielle pour la préparation de show Laser

2015 - AUJOURD'HUI: LIGHT IN CHAOS

Président d'une association oeuvrant à la promotion du savoir faire artistique et technique Français

Création du réseau de partenaires, mise en place d'un écosystème d'affaires, développement de projets internes, gestion de projet, encadrement et formation des stagiaires(CTO)
(C++/QT, Unreal, JS/CSS/HTML)
Organisation de hackathon (course de drones interactive en réalité virtuelle, VFX temps réel interactifs) - Unreal / Unity

Expériences salarié

2022 - : ISART DIGITAL

Responsable pédagogique délégué des 3ème année en Game Design and Programming

Unreal (BP/C++), Unity, Godot, Git, Perforce

Enseignement du moteur Unreal (Programmation et Debug)
Suivi de projet, et encadrement de Workshop (Unoity/Godot)

2015 (6 MOIS) : BUF COMPAGNIE (STAGE)

Développeur R&D sur le moteur nodal d'un logiciel de modelisation

C++, QT, OpenGL, SVN, StarUML, Linux

Amélioration du moteur du logiciel de modélisation
Optimisation du fonctionnement de l'interactivité 3D

2013 - 2014 : COLAS RAIL

Responsable du développement d'un logiciel de vidéo surveillance

C++, CLI, QT, C# (WPF/XAML), SVN, StarUML

Responsable conception d'une solution Opensource et rédacteur des spécifications fonctionnelles
Chef d'équipe de 3 personnes
Développeur du coeur de l'application et Intégrateur

2007 – 2013 : ALTEN

Ingénieur d'études en développement d'applications

C++, QT, Python, DirectFB, SVN, Visual Studio, Eclipse, Fedora, Doxygen, StarUML

Développeur R&D (Thales Com, Gennevilliers (6 mois))
Développeur embarqué (Pace, Saint Cloud (20 mois))
Développeur temps réel (Thales, Osny (38 mois))

2002 - 2007 : MONAL SYSTEM

Développeur Recherche et développement

C++, Borland, DirectX, MCI, XML

Responsable développement, maintenance des outils du groupe (cycle en V)

Expériences personnelles

Portfolio en réalité augmentée (Unreal Engine)
Générateur de labyrinthes (C# (WPF/XAML)).
Site Web dynamique (PHP / html / CSS / Javascript)
Logiciel de sous titrage : C#, XAML / WPF, C++/CLI, C++ (directX)
Game Jams