

Jérôme ESNAULT

20 rue de la petite colline
06250 MOUGINS - France

07.86.43.62.68

09.51.42.03.84

Esnault.jerome@gmail.com

<http://jesnault.fr/website/>

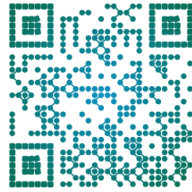
29 ans - Pacsé

Permis B et véhicule disponible

fr.linkedin.com/in/jesnault

<http://fr.viadeo.com/fr/profile/jerome.esnault4>

<https://twitter.com/jesnault06>



ACTIVITES

- Loisirs :
Montages photos / vidéos
Jeux vidéo (FPS, aventures, stratégies)
Dépannage hardware / software
Lecture / veille technologique :
informatique, management, psychologie
- Sports :
Judo, Chanbara, Tennis
foot (occasionnel), squash (actuellement)
- Langues :
Anglais lu / écrit couramment et parlé
(collaboration avec différentes équipes
franco/anglaises, franco/allemandes,
franco/sud-africaine et franco/italienne)

R&D tech lead engineers in Virtual Reality software and 3D applications

EXPERIENCES

Depuis 01/14



Ingénieur R&D Réalité Virtuelle : *chef technique du labo INRIA* – CDD – Sophia Antipolis (06)
Transfert des résultats de recherches (Images/Videos Based Rendering) vers des modules **Unity3D engine** dans le cadre du projet européen **Capture-Reconstruct-PLAY**.

Inria REVES (REndering & Virtual Environments with Sound). Nommé maintenant GRAPHDECO

- ↳ Contribution aux projets de recherches (optimisations, compatibilité multiplateformes...)
- ↳ Création du Framework C++ cross-platform IBR_Common (refactorisation des modules de recherche stables)
- ↳ Création des plug-ins et composants IBR Unity3D pour faciliter la production de jeux vidéo
- ↳ Référent faisant le lien entre les partenaires scientifiques et industriels
- ↳ Participation au pilotage du projet CR-PLAY (meetings, reports & feedbacks)

Méthodes: Architecture & Design Pattern - Méthodes agiles SCRUM/XP

Outils: C++/C# - Unity 4.x & 5.x - CMake - GIT – Qt5 - Jenkins – MSVC [10-11] – Fedora 20 - SVN - shell – OpenGL 4.x / Shaders GLSL - Boost – CGAL

12/12⇒01/14

(1 an)



Ingénieur R&D 3D : *responsable technique produits* – CDI – SPACEYES - Sophia Antipolis (06)
Maintenance et évolution de la gamme de produits 3D GIS (Viewer, builder, Server, SDK & plugin).

- ↳ Définition et management des projets réalisés par l'équipe offshore
- ↳ Formation aux produits (France et étranger) et participation au support technique
- ↳ Support de l'équipe commerciale dans la rédaction du volet technique et aux auditions des appels d'offre

Méthodes: Architecture & Design Pattern - Méthodes agiles SCRUM/XP

Outils: C++ - OpenSceneGraph – Qt3/Qt4 – QtCreator - CMake – MSVC [7-10] – Jenkins – GIT/CVS

12/10⇒11/12

(2 ans)



Ingénieur étude et développement Réalité Virtuelle – CDD – Sophia Antipolis (06)
Intégration d'un framework de simulation physique 3D sur des plateformes de Réalité virtuelle

Inria SED (Service d'Expérimentation et de Développement)

- ↳ Contribution au projet isiVR : faciliter l'utilisation des équipements de réalité virtuelle
- ↳ Contribution au projet SOFA : proposer des composants d'aide à la création de scènes temps réel simulant des phénomènes physiques interactifs réalistes
- ↳ Création de SOFAVR, extension de SOFA et module d'isiVR (projets C++ **open source multiplateforme**) : portage du Framework SOFA dans des cubes immersifs et murs d'images (avec tracking et interactions 3D).
- ↳ Création et contribution au projet CMakeTools pour faciliter la création et la gestion, de projets C++
- ↳ Mise en place d'une méthode agile basée sur les méthodes SCRUM et XP au sein du SED

Méthodes: Conception UML - Design Pattern - Méthodes agiles SCRUM/XP

Outils: C/C++ - OpenSceneGraph - OpenThread - OpenMPI – VRPN - TinyXML – Qt4 - QMake – CMake - GIT - SVN - IceScrum - QtCreator – MSVC10 – Fedora 15 - Jenkins - doxygen - shell

03⇒09/10

(6mois)



Stage de fin d'étude – Saclay (91)

Intégration d'un moteur 3D pour amélioration d'un **démonstrateur en Réalité Augmentée**
CEA LIST (Laboratoire d'Intégration des Systèmes et des Technologies)

- ↪ Création du projet C++ OgreViewer (bibliothèque liant le moteur 3D aux interfaces du laboratoire)
- ↪ Création d'un démonstrateur d'aide à la maintenance (montage/démontage) en Réalité Augmentée

Méthodes: Conception & Design Pattern

Outils: C/C++ - **Ogre3D** - **Blender** - **CMake** - Mercurial - camera1394 – Boost – MSVC9

2006-2007



Apprenti technicien au service dépannage et rénovation (1 an)

↪ AFA77 (Ascenseur et Fermetures Automatique)

Opérateur intérimaire vacances (été 2006 / été 2007)



↪ ALTIS (91) : Nettoyage de tranches de silicium (pour création de puces électroniques) en horaire 3/8



↪ PETIT FORESTIER (77) : Agent de maintenance et de contrôle de retour des bacs frigorifiques

FORMATIONS

09/07 ⇒ 09/10

(3ans)



Parcours Génie Electrique et Informatique Industrielle - IUP d'Evry Courcouronnes (91)

Master 1-2 options **Réalité Virtuelle/Augmentée et management/qualité** (mention bien)

Matières : traitements d'images, POO C++/JEE, vision/modélisation 3D

↪ Projet de fin d'étude (6 mois) – IUP d'Evry (91)

LABORATOIRE IBISC (Informatique, Biologie Intégrative et Systèmes Complexes)

Création d'une Visite virtuelle interactive multimodale de l'université avec VIRTTOOLS

Licence L3 option Système Intelligent (mention assez bien)

Matières : programmation temps réel (informatique C), consolidation mathématiques, automatisme

09/05 ⇒ 09/07

(2ans)



Parcours Génie Industriel et Maintenance - IUT de Sénart (77) - (major de promotion)

D.U.T 1-2 options méthodes de maintenance et informatique

Matières : informatique VBA, automatique, électronique, électrotechnique, hydraulique, thermique

Juin 05

Baccalauréat Scientifique option Sciences de l'Ingénieur - Lycée de Brie Comte Robert (77)

COMPETENCES

TECHNIQUES

Programming

App Prog Interfaces (API)

Development environnement

Operating System (OS)

Build systems

Source Code Management (SCM)

Project management

Documentation

Presentations/Slide-show

Assembly / images process

Utilities / others tools

ENVIRONNEMENTS / OUTILS

C/C++14/C# (**with threading / design pattern**) - script shell and CMake

STL – Qt4.x & 5.x - OpenMPI - TinyXML – VRPN

Ogre3D - OpenSceneGraph - SOFA - OpenSG

Visual C++ [7-13] - Unity3D 4.x & 5.x - QtCreator - Virtools

Linux **Fedora/Ubuntu** – Windows **7/8/10**

CMake (expert) / CPack / CTest - Jenkins – Qmake

GIT (expert) - SVN - Mercurial (+ tortoise) - **Team Foundation Server**

Team Foundation Server - BugZilla – IceScrum - AgileFant – GanttProject - Jira

Doxygen (confirmed) - MediaWiki - PmWiki - WordPress

Microsoft Office Word / Excel / **PowerPoint (expert)**

Adobe Premiere/After Effect – matlab

OpenSSH/Putty – VMWarePlayer – Blender/3Ds Max

LIENS & REFERENCES

CR-Play / IBR_Common: George.Drettakis@inria.fr - 33 4 92 38 50 32

isiVR / SOFAVR / SOFA : David.Rey@inria.fr - Jean-Christophe.Lombardo@inria.fr - 33 4 92 38 77 21

OgreViewer : steve.bourgeois@cea.fr – didier@iup.univ-evry.fr

Visite virtuelle: christophe.domingues@ibisc.fr - 01 69 47 06 18