

## 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](mailto:Esnault.jerome@gmail.com)

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

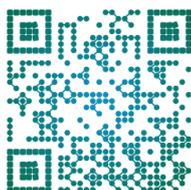
29 ans - Pacsé

Permis B et véhicule disponible

[fr.linkedin.com/in/jesnault](https://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](mailto:George.Drettakis@inria.fr) - 33 4 92 38 50 32

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

OgreViewer : [steve.bourgeois@cea.fr](mailto:steve.bourgeois@cea.fr) – [didier@iup.univ-evry.fr](mailto:didier@iup.univ-evry.fr)

Visite virtuelle: [christophe.domingues@ibisc.fr](mailto:christophe.domingues@ibisc.fr) - 01 69 47 06 18