

SOURIGNA SIMMALAVONG

INGÉNIEUR SOFTWARE

Rue Capouillet 15
1060 Saint-Gilles
BELGIQUE
+32 489 47 95 82
sourigna.simmalavong@gmail.com
www.sourigna.com

LANGAGES DE PROGRAMMATION / BIBLIOTHÈQUES

- ▷ POO [C++](#), C#, Java, OCaml
- ▷ Computer Vision iisu SDK (reconnaissance de gestes des mains et du corps)
OpenCV, Point Cloud Library
- ▷ Jeux Vidéo PlayStation Portable Runtime Library
Virtools SDK
- ▷ Graphique OpenGL, XNA
- ▷ Interface Graphique WPF, Qt
- ▷ Script Python, Ruby, Bash, Batch, VBA
- ▷ Tests Unitaires googletest, NUnit

GESTION DE PROJET

- ▷ Agile [Scrum](#), [XP](#), Test Driven Development, Crucible (Code Review)
- ▷ Issue Tracking Jira, Redmine, Trac
- ▷ Versioning Git, SVN, Plastic SCM, AlienBrain
- ▷ Gestion de Projet Microsoft Project, Umbrello

SOFTWARE

- ▷ IDEs Visual Studio, IntelliJ IDEA, NetBeans, Eclipse, Emacs
Intel Parallel Studio, GDB
- ▷ OS Windows (7, Vista, XP, ...), UNIX (Ubuntu, FreeBSD, ...), Linaro
- ▷ DAO Photoshop, Lightroom, InDesign, Maya, 3DVIA Virtools

LANGAGES

- ▷ Français Natif
- ▷ Japonais Bases
- ▷ Anglais Bilingue
- ▷ Néerlandais Bases

ACTIVITÉS / LOISIRS

- ▷ High-Tech Informatique, Jeux Vidéo, Ancien conférencier en informatique chez GConf
- ▷ Loisirs Qwan-Ki-Do (Arts martiaux) à niveau Européen, Guitare, Chant

Ingénieur Recherche et Développement

SoftKinetic

Intel Perceptual Computing - Optimisation de reconnaissance de gestes.

Ingénieur R&D sur une API de reconnaissance de gestes (contexte automobile).

Présent

Juin 2012

Ingénieur Software (Tools)

SoftKinetic

Développement et maintenance d'iisu SDK Tools.

Lead ingénieur sur les solutions WPF.

Lead ingénieur sur FlexNet Publisher.

branch_engineer

branch_teacher

Juil. 2011

Ingénieur Gameplay

Chapatiz (projet TOM)

Lead ingénieur et architecte sur un jeu de combat en ligne.

Gestion de projet (Scrum, MS Project).

EPITA

Diplôme d'ingénieur en informatique.

Multimédia et Technologies de l'Information (MTI).

Enseignant Assistant

Institut Polytechnique de Bragance (IPB - Portugal)

Entière gestion (rédaction du syllabus, évaluation, remise de diplôme, administration, ...) des formations données en anglais de Flash / ActionScript3 pour des étudiants en Master de Game Design.

Consultant sur le syllabus C++.

Mar. 2011

Nov. 2010

Ingénieur Flash

Service d'Information du Gouvernement

Français (SIG)

Lead ingénieur et architecture.

Enseignant Assistant

Sup'Biotech Paris

Travaux Pratiques Java / UML pour des étudiants en Master de Biotechnologie.

Juil. 2010

Féb. 2010

Ingénieur Software (PSP / Virtools)

Dassault Systèmes - 3DVIA

Maintenance du module PSP Virtools.

Assurance Qualité.

Optimisation de scènes techniques.

Consultant technique.

Sept. 2009

Assistant Caml / Delphi (ACD)

École Pour l'Informatique et les Techniques Avancées (EPITA)

Rédaction, évaluation et examens de Travaux

Pratiques Caml / Delphi à des étudiants en Master d'ingénierie informatique.

Sept. 2008

CAR API

API de Gestes dans un contexte automobile.

2012 - présent

Ingénieur R&D (5 personnes)



- Élabore les algorithmes principaux de reconnaissance de gestes en temps réel.
- Améliore et guide le cycle de développement.
- Contribue avec succès à la bonne qualité de livrables critiques.
- Recherches sur les Gestes et l'Expérience Utilisateur.
- Automatise et développe des outils de productivité.
- Guide l'équipe sur la qualité du code (Tests unitaires, Intégration Continue, ...).



Computer Vision, C++, Recherche, Agile, Qt, Test, Windows, UNIX, Jenkins



Computer Vision, C++, Optimisation, 3D, Recherche

Intel Perceptual Computing SDK

SoftKinetic Close interaction SDK.

2012

Ingénieur R&D (14 personnes)

- A élaboré un algorithme de reconnaissance d'état de main (ouverte / fermée).
- A optimisé les performances du SDK.



iisu Tools - Welcome to iisu

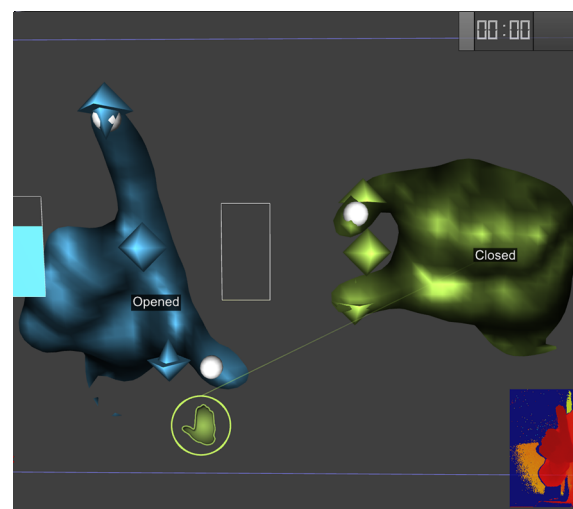
Suite Logicielle.

2011 - 2012

Référent technique (4 personnes)



- A contribué aux décisions techniques et management des sprints.
- A établi le cycle de vie pour le déploiement des exemples en ligne.
- Référent technique pour les projets WPF.
- Développement sur 7 projets différents aux technologies variées.
- Intégration d'iisu Close Interaction (reconnaissance de gestes).
- Design et développement de GUI.
- Intégration de FlexNet Publisher (gestionnaire de licence).



C#, Scrum, XP, Code Review, C++, WPF, OpenGL, Qt, Tests, Windows, UNIX



24h rush, Architecture, Social Network,
Flash, ActionScript3, Photoshop

Gagnant de l'Adobe RIA Cup

Stream Party : application sociale.

2011 (rush de 24 heures)

Team leader (2 personnes)

- Design et développement de l'architecture globale.
- Intégration de la Webcam et de la Facebook API.
- Design et développement du GUI.

Gouv Bureau

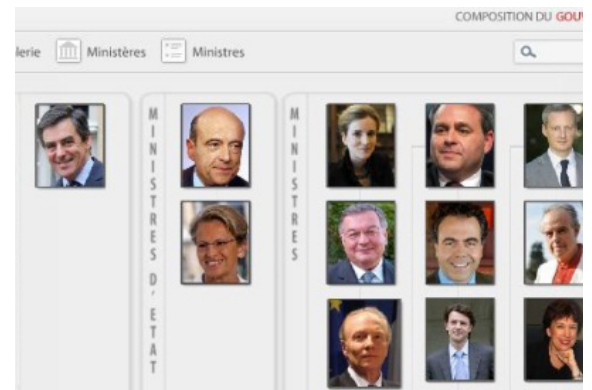
Organigramme 3D du gouvernement français.

2010

Team leader (6 personnes)



- Gestion d'équipe comprenant des développeurs et un artiste.
- Transformation efficace des fortes contraintes et objectifs client en solution de pointe.
- Architecture globale de l'application.
- Développement de 2 vues principales de l'application.



Architecture, Gestion d'Équipe, Flash,
ActionScript3, Papervision3D, Windows



PlayStation®Portable

Module PSP Virtools

Module de prototypage sur PSP.

2009 - 2010

Ingénieur Jeux Vidéo (individuel)



- Mise-à-jour, correction et amélioration du module PSP Virtools.
- Adaptation et optimisation d'une scène technique de golf de Wii vers PSP.
- Ecriture de documents techniques de référence et mise-à-jour de la documentation
- Conseiller Virtools pour des clients extérieurs.
- Exécution et amélioration de la stratégie de tests.
- Design et développement de l'installateur.

C++, OpenGL, PSP, Optimisation, VSL,
Documentation, Tests, Windows