

Entrepreneur Chef de Projet Animateur & Formateur Agile Ingénieur Sénior

Compétences

Gestion de projet	Méthodes agiles (SCRUM, XP)
Génie Logiciel	UML, TDD, Intégration continue, Maven, SVN, JUnit, FlexUnit, Cobertura, FlexCover
Web	AngularJS, EmberJS, HTML5, CSS3, Less, PHP, Apache, Java, Spring, Hibernate
Base de données	MySQL, Access
Logiciels	PHPStorm, Eclipse, Zend Studio, MySQLWorkbench, Microsoft Visual C++, XCode
Systèmes	Windows, MacOS X, Unix, Linux
Langues	Anglais technique

Expériences (18 ans)

**Décembre 2011 à
Aujourd'hui**

Auto-entrepreneur
SARL Mickael Gasrel

Animateur & Formateur Agile (6 ans)

En tant que prestataire pour la société SolidCreativity, j'assure régulièrement des formations sur la gestion de projets complexes et innovants pour des clients tels que Radiall ou Saft.

Chef de projet – Développeur (6 ans et demi)

Gestion de projet et/ou développement dans le cadre de missions de service pour différentes sociétés informatiques (FEI, Castel, Commanders Act).

Les missions consistent principalement à la conduite et la réalisation d'interface pour des applications Web.

**De Mars 2008 à
Août 2011**

SC2X
(Bordeaux)

Chef de Projet (3 ans et demi)

Normasim Live – Plate-forme SAAS – équipe de 3 à 10 personnes

Dans la division Normasim, en tant que chef de projet de Normasim Live, une plate-forme de services en ligne pour les professionnels de la Maîtrise d'Ouvrage du BTP et de l'architecture :

J'ai participé en tant que ScrumMaster à la mise en place de SCRUM au sein d'une équipe pluridisciplinaire pour la gestion de projet.

Pour accroître la qualité et la productivité du projet nous avons mis en place les meilleures pratiques de génie logiciel telles que le développement dirigé par les tests (TDD), l'intégration continue ou les tests unitaires.

J'ai également participé à l'ensemble des étapes de réalisation de la plate-forme et de ses applications hébergées (Ecocible, Ecocharte, Ecobrief, Ecolumi, Ecopanda, etc.) :

- Définition des besoins avec la MOA
- Rédaction des cahiers des charges

- Rédaction des cahiers de tests
- Choix des architectures et identification des technologies à mettre en œuvre
- Participation au design et à l'ergonomie (Site Web & Applications)
- Création des IHM
- Développement dirigé par les tests (TDD)
- Déploiement régulier de la plate-forme et des applications
- Tests des livraisons

Concernant les ressources humaines, j'ai participé aux phases de recrutement des collaborateurs. J'ai accompagné les profils juniors afin qu'ils s'intègrent rapidement dans l'équipe et qu'ils expriment au mieux leur potentiel.

Outils : Eclipse, Flash Builder, Flash IDE, Maven, Hudson, SVN, JUnit, FlexUnit, Cobertura, FlexCover

Technologies : Flex/Flash, ActionScript, Java, Spring, Hibernate, PHP, MySQL, HTML
Prestations – Jeux vidéo – équipe de 2 à 5 personnes

Au sein des équipes de jeux vidéo, j'ai participé à la réalisation de plusieurs Serious Game en tant que chef de projet :

- Epelle : Plateforme de jeu sur l'orthographe destinée aux enfants du primaire
- Globul-X : Jeu flash adapté de la série animée *Les aventures d'Eliot*
- Web@set

D'Octobre 1999 à Juillet 2007

TGS Europe
Eovia Europe
e-frontier
(Mérignac)

Ingénieur Développement (8 ans)

Amapi – modelleur 3D NURBS, Hexagon – modelleur polygonal – équipe de 4 développeurs

- Conception et réalisation en C++ d'un Framework (PC / Mac) basé sur wxWidgets.
- Création et développement d'outils, Interface Homme Machine (IHM), ergonomie.
- Responsable du développement Mac.

Carrara – studio 3D complet (modélisation, animation et rendu) – équipe de 5 développeurs

- Intégration du noyau d'un modelleur polygonal (Hexagon) dans Carrara.
- Développement d'outils et extension de l'interface (utilisation des COM).

3Space Builder – Logiciel de création et animation de scène 3D pour le web – 2 développeurs

- Participation à la conception et à la réalisation de l'IHM.
- Intégration d'un moteur de physique (Havok - I pion) pour l'animation 3D.
- Réalisation d'un plug-in de visualisation de scènes 3D animées (IE et Netscape).

D'Avril 1999 à Septembre 1999

TGS Europe
(Mérignac)

Stage de fin d'étude (6 mois)

API eViz – visualisation de données en 3D – équipe de 2 développeurs

- Recherches sur la sécurité en Java.
- Réalisation d'une API de visualisation de données en 3D reposant sur le Open

De Janvier 1999 à Mars 1999

Université Bordeaux-I
(Talence)

Projet de DESS – (3 mois)

Réseau de Petri – équipe de 5 développeurs

- Création d'un simulateur et animateur de réseau de Petri en Java.
- Responsable de la partie graphique (création et animation de ces réseaux en 2D).

Formation

1998 – 1999	DESS Génie Logiciel de l'Université de Bordeaux I, Mention Bien
1996 – 1998	Licence et Maîtrise d'Informatique de l'Université de Bordeaux I
1993 – 1996	DEUG MIAS de l'université de Bordeaux I
1993	Baccalauréat série C

Divers

Loisirs	Le sport (Tennis), le cinéma et la musique
Bénévolat	Vice-président du Tennis Club de Parempuyre