



# JEAN-BAPTISTE MORICE

## Ingénieur en Informatique

@ mail@jbmorice.com

☎ 06 84 88 72 85

📍 Rennes, France

🌐 jbmorice.com

in linkedin.com/in/jbmorice

## PROFIL



Je suis un ingénieur en informatique spécialisé en synthèse et en traitement d'images. Mes principaux centres d'intérêt sont le développement de moteurs et d'outils de visualisation en C++.

## COMPÉTENCES



### Programmation :

C++ C# Python Java PHP

HTML & CSS

### Programmation Graphique :

OpenGL GLSL Vulkan Unity

### Outils :

Git CMake Conan GitLab

GitLab CI/CD Jenkins SonarQube

Visual Studio

### Personnelles :

Travail en Équipe Communication

Gestion de Projet Méthodes Agiles

## LANGUES



- Anglais – Autonome (TOEIC 990/990 - CEFR C1)

## CENTRES D'INTÉRÊT



- Musique
- Jeux vidéos : Outer Wilds, A Plague Tale : Innocence, Mirror's Edge
- Jeux de société
- Sports : Vélo
- Voyages : Angleterre, Irlande, Allemagne, Turquie, République Tchèque

## EXPÉRIENCES



### Responsable Technique

#### Siradel

📅 Mars 2022 – Décembre 2023

📍 Saint-Grégoire, France

Supervision technique de deux projets : un logiciel de visualisation 3D de données géographiques et un nouveau projet similaire confidentiel, tous deux développés en C++ et C# ; ainsi que les travaux de maintenance et d'évolution courants.

### Ingénieur Développement Logiciel

#### Siradel

📅 Septembre 2019 – Mars 2022

📍 Saint-Grégoire, France

Maintenance et évolution d'un logiciel de visualisation 3D de données géographiques développé en C++ et C#.

### Ingénieur R&D Réalité Virtuelle Stagiaire

#### B<>COM

📅 Mars – Septembre 2018

📍 Cesson-Sévigné, France

Étude des interactions en réalité virtuelle entre le contenu 3D synthétique (produit par un graphiste) et le contenu capturé à partir de la réalité (photogrammétrie, photos et vidéos 360, etc.). Développement de démonstrateurs illustrant les verrous technologiques pouvant faire l'objet de nouveaux projets de recherche.

### Ingénieur Rendu 3D Stagiaire

#### SOGITEC

📅 Juin – Septembre 2017

📍 Bruz, France

Évaluation de l'API graphique Vulkan en remplacement d'OpenGL dans un moteur de rendu 3D temps réel. Mise en œuvre sur un sous-ensemble du moteur, évaluation des gains de performance et proposition d'une méthode pour effectuer le changement d'API sur l'ensemble du moteur.

## FORMATIONS



### Diplôme d'Ingénieur

#### École Supérieure d'Ingénieurs de Rennes (ESIR)

📅 2015 – 2018

Enseignements : Synthèse d'images, Traitement d'image, Compilation pour l'image numérique, Interactions Homme-machine, Classification d'images, Compression vidéo, Vision par ordinateur, Effets spéciaux, Jeux vidéo

### Diplôme Universitaire de Technologie (DUT)

#### Institut Universitaire de Technologie (IUT) de Laval

📅 2013 – 2015

Enseignements : Algorithmique, Structures de Données et Programmation, Programmation Orientée Objet, Architecture logicielle, Bases de données, Systèmes d'exploitation, Réseaux