



Martin Prot

Développeur mobile, Freelance

06 20 72 63 07

martin@appricot.fr

Basé sur Nantes, j'offre mes services en développement autour du mobile. Je propose des solutions clef en main, comme la réalisation d'application iOS, Android, la mise en place d'API serveur, la création de back-end. Je me déplace dans la région nantaise, mais peux aussi travailler à distance et me déplacer ponctuellement en Île de France.

COMPETENCES PROFESSIONNELLES

Conception et développement mobile

- Développement iOS : Swift & Objective-C - iPhone / iPad / watchOS / tvOS
- Développement de Jeux 2D/3D, applications de réalité augmentée (Unity, C#)

Développement Backend

- PHP, MySQL, PostgreSQL. Création d'API RESTfull complète, authentification OAuth2.
- NodeJS, MongoDB
- Swift server (Vapor)

Ergonomie des IHM

Conception, storyboarding, maquettage, réalisation d'interfaces.

Unix

Configuration basique d'un serveur unix.

Installation/Configuration de serveurs Apache, Node, de bases de données MySQL, MongoDB, ...

Autres

Maîtrise de Sketch et d'Adobe Photoshop

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Axelife - Pulse collect

Développement d'une application de recherche médicale autour de la pulsation cardiaque.

Détection de la pulsation via deux méthodes: soit grâce à la caméra du smartphone, que l'utilisateur appuie sur son doigt, soit via un bracelet connecté en bluetooth.

L'application enregistre les pulsation, détecte via un réseau neuronal la qualité du signal, calcule des biomarqueurs et enregistre les informations pour les afficher sous forme de graphiques.

- **Période** : 2019

- **Environnement technique** : Swift - PHP7 - Tomcat (Java)
- **Spécificités** : Développement d'un backend complet, authentification OAuth2, développement d'un serveur Tomcat (Java)

CEA - Exoplanets, JWST, Génie Atomique

Création d'une application de réalité augmentée sous Unity

Développement d'une application permettant de scanner des marqueurs prédéfinis afin de faire apparaître une série de modèles 3D devant soi et de naviguer à travers des points d'intérêt autour de la scène. Les POI font apparaître des informations texte, photo et vidéo, puis un mode quiz permet de tester ses connaissances.

- **Période** : 2018 - 2019
- **Environnement technique** : Unity - C#
- **Spécificités** : Développement & intégration 3D sous Unity. Création d'un moteur applicatif permettant la réutilisation du socle pour divers contexte (spatial, atomique, etc...)

Woops

Développement d'un service de déclaration de bug sur les plateformes de streaming video

Woops permet de déclarer des problèmes et bugs (sous-titre manquant, faute d'orthographe, audio décalé, ...) sur les plateformes de streaming telles que Netflix, Mubi, ou OCS. Les tickets sont ensuite revu par la communauté et fournis aux plateformes pour correction.

Réalisation de l'application et du backend complet.

- **Période** : 2018
- **Environnement technique** : Swift, PHP 7, MySQL
- **Spécificités** : Développement d'un backend complet, avec authentification OAuth2.

Juzzy

Développement d'une application de navigation marine

Création de l'application Juzzy, affichant autour de soi les ports, marées et courants marins du littoral français. L'ensemble des données sont intégrées dans l'app et disponibles hors connexion. Une partie de l'app est accessible sous forme d'abonnement auto-renouvelable.

- **Période** : fin 2017 - ponctuellement en 2018
- **Environnement technique** : Swift
- **Spécificités** : Parsing de données de divers formats, calcul des courants marins, optimisation de base de données, abonnements auto-renouvelables.

Artekino

Développement d'une app de streaming pour Arte

Création de l'application Artekino, proposant le visionnage de films sélectionnés dans le cadre du festival de cinéma "Artekino". L'utilisateur peut visionner le film, puis voter.

- **Période** : fin 2017

- **Environnement technique** : Swift
- **Spécificités** : Streaming vidéo, DRM FairPlay, OAuth

Qosi - 5GMark

Création d'un framework complet de test de connexion

Conception et développement d'un framework permettant à une application l'intégrant de procéder à des tests de connexion (download / upload / streaming / ...)

- **Période** : de janvier à décembre 2017 - ponctuellement en 2018 & 2019
- **Environnement technique** : Swift
- **Spécificités** : Création d'un framework, cocoapods

Festival Scope PRO

Développement d'un lecteur de vidéo en streaming

Création de l'application FestivalScope PRO, permettant de lire les films d'auteurs présents sur le site web festivalscope.com, et de les télécharger pour un visionnage hors ligne.

- **Période** : début 2017 - refonte graphique et serveur: 2018 & 2019
- **Environnement technique** : Swift
- **Spécificités** : Streaming vidéo, cryptage AES, OAuth

PLOC

Création d'une application de gestion de cave à vin

Application complète permettant de gérer sa cave à vin, ses bouteilles, ses fiches de dégustation. Application pouvant contenir un nombre important de données, optimisation nécessaire pour un affichage fluide.

- **Période** : septembre 2016 / en cours
- **Environnement technique** : Objective-C, CocoaPods
- **Spécificité** : Optimisation, animations, pixel perfect

Popcarte - Multiphoto

Création d'un framework de composition photographique

Développement d'un outil permettant d'assembler des photos afin de créer une composition originale dans le but de l'intégrer à l'application Popcarte.

- **Période** : juin 2016
- **Environnement technique** : Swift

Qosi - 4GMark

Maintenance et évolution de l'application 4GMark

Intégration de l'équipe de développement autour des application 4GMark de l'éditeur. Maintenance et ajout de fonctionnalités

- **Période** : mai 2016 / en cours

- **Environnement technique** : Objective-C, CocoaPods

Apprentice Player

Développement de la 1ere version du jeu Pokolpok

Partant du prototype développé en 2015, réalisation des développements nécessaires à la réalisation du jeu complet

- **Période** : avril 2016 / en cours
- **Environnement technique** : Unity, C#
- **Spécificités** : Développement de jeu

Festival Scope

Création d'un lecteur de streaming vidéo

Création de l'application FestivalScope, permettant de lire les films d'auteurs présents sur le site web festivalscope.com.

- **Période** : mars 2016 / en cours
- **Environnement technique** : Objective-C, Swift
- **Spécificités** : Streaming vidéo, cryptage AES, OAuth

Allovoisins

Refonte complète de l'application

Refonte de toutes les interfaces de l'application. Amélioration du code, refactoring.

- **Période** : janvier / février 2016
- **Environnement technique** : Objective-C
- **Spécificités** : Pixel perfect, animations

Scaph

Conception, développement du jeu Scaph.

Réalisation d'un jeu de quiz dont l'objectif est de répondre à 100 questions sans se tromper. Développement complet : application iOS, backend Node.js, console d'administration sous Angular. Le jeu est actuellement disponible sur le store iOS

- **Période** : octobre - décembre 2015. Nombreux développements en 2016 et 2017.
- **Environnement technique** : Objective-C, Node.js, MongoDB, Angular, GIT
- **Spécificités** : développement de transitions animées entre les écrans, développement d'un algorithme d'adaptation de la difficulté, synchronisation des résultats avec le serveur, sessions temps réel via *socket.io*

Thelem

Modules de dessins pour application d'assurance

Développement de trois modules de dessins : dessin libre, dessins sur photos, dessins sur carte.

- **Période** : septembre 2015.
- **Environnement technique** : Objective-C, GIT
- **Spécificités** : Optimisation d'un algorithme de tracé, création d'une librairie permettant de dessiner des formes, du texte, ou un dessin libre.

Chanel

Librairie applicative de gestion de packages

Développement d'une librairie permettant aux applications du groupe Chanel de télécharger leur catalogue sous forme de packages. Lead développeur d'une équipe de 3 personnes.

- **Période** : aout 2015.
- **Environnement technique** : Objective-C, GIT, sqlite
- **Spécificités** : Développement d'un Framework, gestion poussée des erreurs, process en background.

Dekibae - Lafay

Application iPhone iPad d'entraînement sportif

Conception et développement complet d'une application sociale d'entraînement sportif basée sur la méthode Lafay

- **Période** : mai à juillet 2015 + septembre 2015
- **Environnement technique** : Objective-C, GIT
- **Spécificités** : Développement complet de l'appli, aide aux spécifications REST, spécifications ergonomiques et accompagnement du graphiste

Pages Jaunes

Pages Jaunes iPhone

Intégration de l'équipe iOS responsable de l'application Pages Jaunes pour iPhone. Développement des nouvelles fonctionnalités, notamment l'intégration complète d'une base de données CoreData permettant la consultation hors connexion des fiches détaillées.

- **Période** : février 2014 à septembre 2014, en régie.
- **Environnement technique** : Objective-C • GIT • Tests automatisés • Cocoapods
- **Spécificités** : Méthode Agile • Formation et utilisation aboutie de GIT • Mise en place constante de nouvelles méthodes de travail

Microsoft

Xbox Music (désormais « Microsoft Groove »)

Intégration de l'équipe iOS de l'application Xbox Music, pour le développement de sa version 2.0. L'application permet de diffuser de la musique en streaming, et, dans sa nouvelle version, de sauvegarder ses playlists en local pour les jouer en mode non-connecté. La mission s'est terminée par la livraison de la nouvelle version de l'application sur l'AppStore, ainsi que la livraison du projet lui-même et de l'environnement de développement à la nouvelle équipe en charge.

- **Période** : octobre 2013 à fin décembre 2013, en régie.
- **Environnement technique** : Objective-C • base de donnée SQLite • utilisations de DRM • Source depot • bash scripting • Tests automatisés
- **Spécificités** : Travail au sein d'une équipe de 10 personnes selon la méthode Agile • De riches expériences techniques et organisationnelles • Rédaction d'une documentation complète du projet • modélisation UML

Declicmedia

Popcarte, J'Aime Ma Maman, Instapost

L'application iPhone/iPad Popcarte permet d'envoyer de vraies cartes postales à partir de photos prises sur le téléphone. J'Aime Ma Maman et Instapost sont des applications variantes reposant sur la même base permettant d'envoyer des cadeaux photo (mugs, tableaux, etc) et bouquets de fleurs.

- **Période** : novembre 2011 à juillet 2013, en moyenne 2 jours par semaine (environ 170 jours). Plusieurs updates en 2015.
- **Environnement technique** : Objective-C • base de donnée SQLite • WebServices (REST) • push notifications • intégrations d'API telles que Facebook, Twitter, Paypal, Flurry (statistiques), Capptain (notifications et tracking)...
- **Spécificités** : Développement d'un socle commun aux différentes applications, permettant une maintenance et une duplication plus rapide • internationalisation (7 langues) • compatibilité iPhone/iPad • paiement sécurisé.

Tiki'labs, Paris (CDI)

Développement de diverses applications iPhone : Tiki'tic, Tiki'notes, Tiki-surf, Tiki'maps

Développement d'une série d'applications utilisant le clavier combinatoire de Tikilabs.

- **Période** : 2009 - 2010
- **Environnement technique** : Objective-C • Quartz 2D • webkit • MapKit
- **Spécificités** : Développement d'applications de A-Z • Création de librairie compilée • Requêtes client serveur • développement d'un système de réalité augmentée

Ergonomie, conception et développement web : Tiki'mee

Tiki'mee est le service web de Tiki'labs. Il permet de favoriser la e-réputation de l'utilisateur en lui permettant de regrouper les articles, sites et autres données le concernant sur le web.

- **Période** : 2010
- **Environnement technique** : PHP • Symphony • JQuery
- **Spécificités** : Conception ergonomique et graphique des écrans (front office & back office) • développement web sous Symphony • développement jQuery

Orange (ASTEK)

Maintenance de l'interface d'administration des utilisateurs Orange. Développement bas niveau.

- **Période** : 2008 – Mai 2009
- **Environnement technique** : C, C++

SNCF (ASTEK)

Développement et maintenance de fonctionnalités d'un système d'aide à la décision pour la gestion du trafic ferroviaire français.

- **Période** : 2007 – 2008
- **Environnement technique** : LISP, C, Ingres.

CURSUS SCOLAIRE

Ecole Nationale Supérieure de Cognitive,

Ecole d'ingénieur spécialisées sur les sciences cognitives et leur application dans le milieu industriel.

- **spécialités** : informatique, ergonomie et intelligence artificielle.
- **période** : Septembre 2004 - Septembre 2007

IUT Informatique (Bordeaux)

Formation classique bac+2 en informatique

- **spécialités** : informatique, base de données relationnelles.
- **période** : Septembre 2002 - Juin 2004

LANGUES

Français : natif

Anglais : lu, écrit. Oral correct, à rafraîchir.