

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'applications iOS, la mise en place d'API serveur, la création de back-end. Je travaille principalement à distance, mais peux me déplacer dans la région nantaise ou ponctuellement en Île de France.

COMPETENCES PROFESSIONNELLES

Conception et développement mobile

- Développement iOS — **Swift & Objective-C** - iPhone / iPad / tvOS
- Développement de Jeux & simulation 2D/3D — **Unity, C#**

Développement Backend

- PHP (slim3), Vapor, Node.js, MongoDB, MySQL, PostgreSQL, Java/Tomcat
- Création d'API REST, authentification OAuth2

Ergonomie des IHM

- Conception, storyboarding, maquettage, réalisation d'interfaces.

Unix

Configuration d'un serveur unix

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

Autres

Bonne maîtrise de Sketch & Adobe Photoshop

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Voici une liste non-exhaustive d'expériences marquantes auxquelles j'ai pu participer. Certains de ces projets apparaissent dans mon portfolio sur <http://appricot.fr>

Chanel

Développement d'applications internes Chanel

Lead developer sur différents projets. Développement, architecture, intégration continue, etc... Participation à la mise en place d'un workflow agile.

- **Période** : septembre 2019 - avril 2020

- **Environnement technique** : iOS (swift), TFS / Azure

Axelife

Application médicale de calcul de bio-marqueurs

Création d'un prototype d'application permettant la capture d'un signal de pulsation cardiaque à partir de vidéo du doigt de l'utilisateur.

Connexion à un bracelet connecté (en prototype) pour l'acquisition d'un signal de pulsation.

Mise en place d'une API PHP récupérant le signal, et d'un serveur Tomcat exécutant le programme Java permettant d'en déduire des bio-marqueurs et les renvoyer à l'application.

- **Période** : fin 2018 / ponctuellement en 2019 / 2020
- **Environnement technique** : iOS (swift), PHP (slim 3), Oauth2, Java / Tomcat, Nginx
- **Spécificité** : Bracelet connecté, BLE

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...). Utilisation de la librairie de réalité augmentée Vuforia, détection de marqueurs au sol et affichage d'éléments 3D en surimpression.

Artekino

Application de streaming vidéo pour Arte

Création de l'application Artekino, proposant le visionnage de films sélectionnés dans le cadre du festival de cinéma *Artekino festival*. L'utilisateur peut visionner le film, puis voter. Les contenus vidéos sont protégés par la DRM Fairplay.

- **Période** : fin 2017, ponctuellement en 2018, 2019, 2020
- **Environnement technique** : Swift
- **Spécificités** : Streaming vidéo, DRM FairPlay, OAuth2

Juzzy

App de navigation marine pour la voile

Pour les passionnés de voile, Juzzy rassemble les informations de marées et de courants marins géo-localisés et en accès hors connexion. Grâce à l'offre de souscription, l'utilisateur peut afficher les informations à n'importe quel moment de l'année.

- **Période** : fin 2017, ponctuellement en 2018, 2019
- **Environnement technique** : Swift

- **Spécificités** : Souscription via IAP,

Festival Scope

Création d'un lecteur de streaming vidéo

Festival Scope pro est pour les professionnels du cinéma. L'application leur permet de visionner les films issues de la programmation de festivals sélectionnés.

Les films sont protégés par la DRM Fairplay et peuvent être téléchargés pour un visionnage hors ligne. L'application peut se connecter à AppleTV et à Chromecast pour diffuser le contenu sur un écran déporté.

- **Période** : ponctuellement, de 2016 à 2020
- **Environnement technique** : Objective-C, Swift
- **Spécificités** : Streaming vidéo, cryptage AES, OAuth, AppleTV, Chromecast

Allovoisins

Refonte complète de l'application

Refonte de toutes les interfaces de l'application. Amélioration du code, refactoring. Cependant, l'application a depuis beaucoup changé et ne reflète plus ce sur quoi j'ai travaillé.

- **Période** : janvier / février 2016
- **Environnement technique** : Objective-C

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** : algorithme d'adaptation de la difficulté, synchronisation des résultats avec le serveur, sessions temps réel via websockets

Chanel

Librairie applicative de gestion de packages

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

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

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
- **Spécificités** : Méthode Agile. Formation et utilisation aboutie de GIT. Mise en place constante de nouvelles méthodes de travail

Microsoft

Xbox Music (puis « Microsoft Groove », projet aujourd'hui abandonné)

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, de sauvegarder ses playlists en local. 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
- **Spécificités** : Travail au sein d'une équipe de 10 personnes, en agile. De riches expériences techniques et organisationnelles. Rédaction d'une documentation complète du projet, modélisation UML

Declicmedia

Popcarte

L'application iPhone/iPad Popcarte permet d'envoyer de vraies cartes postales à partir de photos prises sur le téléphone.

- **Période** : novembre 2011 à juillet 2013, en moyenne 2 jours par semaine (environ 170 jours). Ponctuellement de 2015 à 2019.
- **Environnement technique** : Objective-C, base de donnée SQLite, WebServices (REST), push notifications, intégrations d'API, etc.
- **Spécificités** : Développement d'un socle commun aux différentes applications, permettant une maintenance et une duplication plus rapide, internationalisation, compatibilité iPhone/iPad, paiement sécurisé.

Tiki'labs, Paris (CDI)

Développement de diverses applications iPhone

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

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.