

Ingénieur Logiciel | Backend C/C++ & Java | Systèmes Linux

Victor Ducray | +33 6 77 29 76 63 | victor.ducray@hotmail.com

Ingénieur logiciel avec 5 ans d'expérience passionné par les systèmes vidéo haute performance, je recherche un projet ambitieux à fort impact où je pourrai mettre à profit mon expertise en architectures de streaming et plateformes VMS. Attiré par les environnements d'excellence technique, je souhaite contribuer au développement de solutions vidéo innovantes, idéalement enrichies par l'intelligence artificielle.

EXPERIENCES PROFESIONNELLES

SPIRTECH– Solutions billettiques & transport

Paris, France

Développeur Backend & Chef de projet

Oct. 24 – Auj

Java, C++, MySQL, AWS, ECS, CentOS

- **Développement backend** de solutions billettiques : modélisation et intégration de bases de données, déploiement sur infrastructure Cloud AWS, maintenance des serveurs Tomcat / Nginx.
- **Chef de projet**: coordination technique d'un projet de billettique pour l'Autorité Régionale de Transport Métropolitain (ARTM), rédaction des spécifications fonctionnelles et techniques, suivi client et gestion des livrables.

COSSILYS– Editeurs de solutions VMS (Cloud & Systèmes vidéos)

Lyon, France

Ingénieur en développement logiciel VMS (CDI)

Oct. 21 – Sep. 24

C, GLib, GStreamer, D-Bus, PHP, JavaScript, Linux, systèmes.

- **Streaming vidéo & temps réel** : développement de modules GStreamer pour le live streaming et la relecture vidéo, création d'un flux de visualisation temps réel dédié à faible latence. Implémentation du protocole ONVIF : découverte de caméras, profils média, contrôle PTZ, événements. Optimisation des performances : latence, gestion mémoire, multithreading.
- **Fonctionnalités & intégrations** : intégration d'algorithmes de détection et de tracking (YOLO) au sein de pipelines vidéo temps réel. Développement de modules de reconnaissance de plaques, silhouettes et véhicules. Conception et intégration d'une architecture MQTT pour l'interfaçage de capteurs IoT (gestion du QoS, reconnexion automatique). Mise en œuvre de communications inter-processus via D-Bus et de systèmes d'événements et d'actions automatisées.
- **Qualité & industrialisation** : debugging avancé à l'aide de GDB, Valgrind et analyse des logs GStreamer (GST_DEBUG). Maintien en conditions opérationnelles en environnement de production : diagnostic à distance et déploiement de correctifs. Mise en place de pipelines CI/CD. Revues de code. Rédaction de documentation technique et de spécifications.
- **Concepteur d'ARD Video**.

MUSEOPIC - Start-up spécialisée en Réalité Augmentée

Lyon, France

Stagiaire ingénieur R&D - Réalité augmentée

Fev. 21 – Août. 21

Unity, C#, Réalité augmentée, interactions 3D.

- **Développement d'un jeu en réalité augmentée** : conception d'interactions 3D, intégration de fonctionnalités AR sous Unity, participation à l'implémentation de la médiathèque augmentée de Bron..

BOSCH - Département Recherche

Hildesheim, Allemagne

Ingénieur en traitement d'images (stage)

Nov. 21 – Avr. 23

C++, ROS, Navigation autonome, Capteurs, Linux.

- **Vision par ordinateur & robotique autonome** : développement en C++ de solutions de navigation pour robots autonomes, optimisation d'algorithmes de détection d'obstacles et analyse du comportement de systèmes autonomes.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- Langages & Frameworks : C, C++, Java (Spring Boot), Node.js, React, React Native, Next.js, TypeScript.
- Scripting : Bash, Python.
- Vidéo & temps réel : GStreamer, GLib, GObject · Codecs : H.264, H.265, MJPEG · Protocoles : RTSP, RTP, ONVIF.
- Systèmes & architecture : IPC (D-Bus, MQTT), APIs (REST, SOAP, OAuth), Docker.
- Bases de données : PostgreSQL, MySQL, SQLite.
- Outils & environnements : GDB, Valgrind, GST_DEBUG · Git, GitLab, SVN · Lighttpd, FastCGI · Linux (Ubuntu, Debian, embarqué), macOS, Windows.
- Langues : Anglais (C1 – Cambridge English Certification).

PROJETS PERSONNELS

- Site Web: <https://victordevdev.ovh/>
- Github : <https://github.com/victordevdev/>