

## CIMON Lucas

Apt. 36, 2 rue de Rivoli, 49000 Angers  
Tel : 06 26 93 81 15 - Email : [lucas.cimon@gmail.com](mailto:lucas.cimon@gmail.com)  
Blog: <https://chezsoi.org/lucas/blog>



# Ingénieur en Développement Logiciel

## • Expérience

- De Avril 2015 à Oct. 2015** **Ingénieur-concepteur DevOps à Voyages-Sncf.com**  
Missions : conception & développement d'un Pinterest-like, ainsi que du nouveau site de recrutement  
Solutions : AngularJS, la méthodologie SMACSS, SpringBoot, Elasticsearch & Drupal
- Sept. 2014 à Jan. 2015** **Développeur indépendant du site web *Ecovoit***  
Mission : conception, développement et déploiement de A à Z d'un moteur de recherche de covoiturage  
Solutions : *back-end* proxy WSGI en Python, *front-end* pur Javascript avec *Bootstrap* et *Idash*  
Résultats : site fonctionnel en ligne : <https://chezsoi.org/ecovoit> - Code libre & *open-source*
- De Oct. 2012 à Juil. 2014** **Ingénieur de développement logiciel / DevOps à Amazon Data Services, Irlande**  
Missions : membre de l'équipe de *monitoring* réseau, d'astreinte opérationnelle régulièrement, unique responsable des serveurs Syslog de toute l'infrastructure réseau internationale  
Solutions : automatisation des déploiements, création d'alarmes et d'un tableau de bord du système, abstraction en bibliothèque Python des interactions avec l'interface web d'un logiciel propriétaire  
Résultats : plus de 30 ingénieurs interviewés & recrutés, 3x moins de tickets d'alarme générés et d'heures d'astreinte passées à les résoudre, 4x plus de serveurs Syslogs déployés, en circuit désormais redondant et décentralisé
- Fev.-Juin 2012** **Stage à Nadeo** (studio d'Ubisoft ayant réalisé *Trackmania* & *Shootmania*)  
Missions : R&D pour simuler du trafic routier et le comportement d'ennemis en jeu. *Mod scripting*.  
Solutions : calcul des collisions de véhicules, graphe de trajectoires splines, gestion des "replays"  
Résultats : plusieurs prototypes fonctionnels intégrés aux moteur de jeu et à l'éditeur de niveau
- Été 2011** **Stage au sein de Mind Essence Game Studio**  
Design & développement d'un algorithme de simulation d'évolution et de chaîne alimentaire.
- 2011** Gestion de projet en équipe & conception en Ada d'un compilateur pour un sous-langage du Java. Conception d'un prototype & business plan pour un logiciel de scénarisation collective & ludique. Chef de projet & président d'un club de conception de jeux vidéo. Professeur de français FLE.
- Juin 2010** Conception UML & développement en C d'un simulateur de processeur MIPS semblable à GDB.

## • Formation (Bac+5) :

- 2014** **Certifié avec mention "Making Better Group Decisions"** - université du Maryland & [Coursera.org](https://www.coursera.org)
- 2009-2012** **Diplômé ingénieur Grenoble INP - Ensimag** - Spécialité Image et Réalité Virtuelle (École nationale supérieure d'informatique et de mathématiques appliquées)
- 2010** **Label Handimanager**, pour l'intégration professionnelle des personnes en situation de handicap
- 2007-2009** Prépa CPGE - Lycée Bergson (Angers) - Spécialité Mathématiques-Physiques (MP)
- 2007** Baccalauréat scientifique - Option Mathématiques - Mention Bien

## • Compétences techniques

Langages de programmation Python, Javascript, C, C++, Java, Bash, Lua, Perl, Ada  
Outils de développement éditeurs & IDEs (*Vim*, *Visual Studio*, *Eclipse*...), outils de *build* automatisés, d'analyse statique de code, gestionnaires de versions (*Git*, *Mercurial*, *SVN*...), outils de tests unitaires & d'intégration (*JUnit*, *Pytest*, *Selenium*, *SauceLabs*)...  
Administration Linux gestion de parcs de machines RedHat & Debian, : () { : | : & } ; :  
Bases de données SQL (*MySQL*, *SQLite*), cache (*memcache*, *Redis*)

## • Compétences transversales

Anglais lu & parlé couramment après 2 ans vécus en Irlande  
Gestion de projet planification, *requirements* & spécifications, prototypage, documentation, et méthodes "*Agile*" : stand-up, Kanban, sprints, stories, code-reviews  
Architecture logicielle composition en microservices et APIs modulaires, PaaS & SaaS avec Amazon AWS  
Méthodologie "DevOps" métriques d'équipe, tableau de bord des services, système d'alarme et de *paging*, déploiements automatisés & réversibles, post-mortems après incident  
Recrutement méthodologie d'évaluation de compétences clés techniques & comportementales, techniques d'entretien en groupe, analyse de code...

## • Centres d'intérêt

Passionné par les jeux et leur conception. Sports pratiqués: escalade, natation, Jigger.  
Lecteur assidu, amateur de bande dessinée. En Irlande, membre d'un club de conteurs.