

Pierre Gabory (il/lui)

# Ingénieur Logiciel iOS

Développement d'applications natives à Apple.  
Maîtrise de la réalité augmentée, du rendu 3D temps réel, du traitement de l'image.  
Autonome, versatile, curieux et ambitieux

## EXPERIENCES

### ★ Développeur iOS - Dental Monitoring

CDI - Paris - Janvier 2021 • Present

Production sur 2 versions majeures de l'application DentalMonitoring, qui aide patients et docteurs à suivre leurs traitements d'orthodontie à travers le monde.

- Réécriture complète de l'interface d'application, et éléments customisés pour correspondre à la nouvelle charte graphique
- Implémentation d'écrans complexes pour le suivi de traitement par les professionnels de la santé
- Nettoyage de la codebase avec Swiftlint
- Mise à jour de l'app pour supporter les nouveautés iOS 15
- Maintenance de l'application, résolution de crash, et coopération rapprochée avec l'équipe QA

Equipe mobile mixte (iOS/Android) de 7 personnes.

Swift, Obj-C, Core Data, Moya, CocoaPods, Fastlane, Firebase, AVFoundation, Xcode

### Développeur iOS - Fabernovel

Stage - Paris - Avril 2020 • Septembre 2020

Développement sur l'application d'organisation interne:

- Ajout d'un calendrier avec Google Calendar et de questionnaires pour le traçage du COVID-19
- Restrictions de fonctionnalités par géolocalisation
- Préparation à une application watchOS.

Recherches et expérimentations avec ARKit

Suivis de la WWDC 2020 et exploration de SwiftUI.

Equipes iOS de 1 à 4 personnes

CleanCode, MVVM, Agile/SCRUM, Jenkins, Gerrit, ARKit, CoreLocation, CoreMotion, Vision, Multipeer Connectivity

### Développeur iOS - Appartoo

Stage - Paris - Juin 2019 • Juillet 2019

Développement du prototype d'application cliente pour le site appartoo.com, un réseau social pour la collocation étudiante.

Environnement d'incubateur libre et expérimental.

Equipe de 4-5 personnes, organisation Agile

Xcode, Carthage, Postman, SwiftUI, Alamofire

### Développeur Web - Solocal Group

CDD - Paris - Juillet 2018 • Août 2018

Optimisation des performances front-end des outils internes.

Equipe de 4 personnes, organisation Agile

AngularJS / GoogleMaps / NPM / GitLab / Jira

### Développeur Web - Solocal UK

Stage - Londres - Mars 2017 • Juin 2017

Design et intégration de l'interface utilisateur d'un outil interne de ciblage publicitaire hyperlocal.

HTML / CSS / AngularJS / Sketch / Gitlab / Jira

## COMPÉTENCES

### LANGAGE:

Swift, C/C++, Python, Javascript, Java, C#, JSON, MySQL

### FRAMEWORKS / LIBRARIES:

UIKit, SwiftUI, MapKit, ARKit, SceneKit, CoreData, OpenGL

### OUTILS:

Xcode, Git, CocoaPods, Carthage, SPM, Unity, Blender

### PLATEFORMES CIBLE:

iOS, iPadOS, MacOS

### PRATIQUES:

CleanCode, MVVM, MVC, Protocol oriented, Reactive, Multithreading, Agile, SCRUM

### LANGUE:

Anglais Fluent, Français Natif

## EDUCATION

### CS193P Developing Apps for iOS 11

[www.stanford.edu](http://www.stanford.edu)

Programmation Swift, UIKit, CoreData

### ★ Échange International - USA

2019 • 2020 - Louisiana State University - Baton Rouge

Informatique, Systèmes d'opérations, Intelligence Artificielle

### Ingénieur IMAC

2017 • 2020 Université Gustave Eiffel - Paris

« Image Multimédia Audiovisuel et Communication »

Informatique, Programmation 3D, Développement Web, Mathématiques, Design

### DUT MMI

2015 • 2017 - IUT du Limousin - Limoges

« Métiers du multimedia et de l'internet »

Développement, design et communication pour le web

## PROJETS

### ★ Yarn

Un fil d'Ariane virtuel. L'application importe les données de géolocalisation de Google pour retracer son chemin parcouru à l'échelle des mois, des années.

- Décodage en stream d'objets JSON sur des fichiers très large (>300Mo)
- Affichage de grands volumes de données sur une vue MapKit
- Triage et filtrage des données

### C Graphics

Programmation d'un moteur 3D avec C et OpenGL. Le challenge étant que l'approche ne peut pas être faite en programmation objet classique.

- Décodage de fichiers mesh .obj
- Affichage et rendu des modèles
- Chargement et compilations de shaders GLSL
- Modèles d'illumination Phong
- Reflections avec environment maps

### QCA Simulator

Programmation d'un éditeur 3D pour la simulation de qubits.

Démo: <https://www.piergabory.com/qca>.

## HOBBIES

Restauration et collection de technologie rétro/vintage (Macintosh SE, IBM Thinkpad, PPC iBooks etc...)

Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée