

Stéphane Gourichon

e-mail : stephane.gourichon@fidergo.fr

Expert architecture/développement logiciel & manager technique

**Disponible pour correction, extension, écriture de logiciels. Interactif/serveur/embarqué.
Haute qualité. Cas difficiles, concurrence, temps réel, sécurité, traitement du signal.
Pensée hors du cadre. Double expérience académique et industrielle. Excellent relationnel.**

Expérience professionnelle

- 2021– : **Ingénieur logiciel**, moteur de recherche **Sinequa**. Évolutions du produit. Développement d'un "connecteur générique" ouvert permettant d'importer des documents de la majorité des serveurs, adaptable par un non-développeur (C#, .NET LINQ, async).
- 2011–2021 : **Architecte-Designer-Développeur**, à mon compte (société **Ergozel**, marque **Fidergo**), clients start-ups, PME/ETI, grands comptes. Quelques projets :
 - Traitement d'image/grand groupe/cosmétique (C++, **OpenCV**, CMake, PHP propre);
 - Systèmes vidéo & interphonie pour **la défense**, Thales (C, C++, **Java**);
 - IHM/son/video pour les **transports** (Transilien SNCF, métro) (C#, .NET LINQ, Rx.NET);
 - Fusion de capteurs application de course à pied (Java, smartphone Android);
 - Logiciel téléconsultation **médicale** avec vidéoconférence (C#, **Javascript**, **WPF**, **réseau**);
 - Évolution d'un logiciel de **sécurité** pour serveur chez Sqreen (C, Python);
 - Mission de **directeur technique de transition** en start-up (soft skills & technique).
- 2018–2021 : **Ingénieur de recherche**, Sorbonne Université, **Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique**, contributions techniques aux travaux de recherche, conception et réalisation de tout le logiciel pour un nouveau modèle de robot (C embarqué).
- 2014– : **Cofondateur**, **SquadEasy** (LiveHappier SAS) bien-être personnel et collectif par l'activité physique connectée. Start-up parisienne, la santé motivée par le sport et le jeu.
- 2009–2011 : **Ingénieur principal graphisme 3D**, **Sigma Designs** (*puces de décodage vidéo*). Intégration/portage de pilote de rendu OpenGL ES (C/Linux/MIPS, kernel & user).
- 2004–2009 : **Ingénieur R&D Senior**, **Serensia** (*éditeur de logiciels*). Développement du premier produit de l'entreprise (C#/Microsoft .NET/SQL Server/Windows Forms).
- 2003–2004 : **Ingénieur R&D**, **Bureau d'Étude Vision**. Développé un simulateur logiciel (C/Linux/SDL) servant de référence pour le développement d'une puce de perception visuelle.

Formation

- 1999-2004 : Thèse de **Doctorat**, **Laboratoire d'Informatique de Paris 6**, pôle intelligence artificielle, **Sorbonne Université** (anciennement **Université Pierre et Marie Curie, Paris VI**) : "Utilisation d'un compas visuel pour la navigation d'un robot mobile".
- 1996–1998 : **École Polytechnique**. Options mathématiques, informatique, électronique (dont conception réalisation d'un processeur 16 bits, circuit vidéo VGA, jeu vidéo 3D, en FPGA), robotique.

Autres

- Anglais : langue de travail. Bases d'allemand et de russe.
- Photographe amateur. Parachutisme (vol relatif et figures jusqu'à 10 personnes, 150 sauts).