

FLORENT PAULAIS - DEVOPS / SCRUM MASTER

✉ florent.paulais@gmail.com

🌐 <https://www.linkedin.com/in/paulais>



À PROPOS DE MOI

Avec plus de 10 ans d'expérience dans le secteur du jeu vidéo, j'ai pu travailler sur plusieurs gros projets et aborder des sujets très variés principalement dans l'automatisation de workflows. J'ai poursuivi ensuite mon chemin dans le domaine du Cloud avec un esprit DevOps pour y enrichir mes compétences avec de nouveaux socles techniques.

Rigoureux, calme, attentif et à l'écoute des autres, j'ai aussi acquis une expérience dans l'agilité en temps que Scrum Master, ce qui me permet d'apporter mon aide au sein de l'équipe sur la mise en place des cadres Agiles, comme Scrum et Kanban.

EXPÉRIENCES

DÉVELOPPEUR BACKEND

GEOVELO

SEPTEMBRE 2022 - 1 AN ½

Geovelo propose 4 outils afin de développer l'usage du vélo. Une application pour faire des trajets sécurisés, une plateforme dédiée aux collectivités proposant des analyses du trafic, zones à risques, qualité des infrastructures, une plateforme pour les entreprises avec des outils d'animations, la gestion du Forfait Mobilité Durable et des économies de CO², une API pour intégrer le calculateur vélo à d'autres sites web ou applications.

Le backend de Geovelo, via un ensemble d'API est le point central récoltant toutes les données et les restituant après anonymisation, agrégation, analyse et ce de manière fiable, sécurisé et rapide.

- Amélioration des performances pour respecter les OKR
- Développement de nouvelles APIs pour proposer plus de services et répondre aux besoins front
- Mise en place du queuing via serverless / worker pour déporter certains traitements
- Ajout de zones d'exclusion dans le calculateur d'itinéraire notamment pour les Jeux Olympiques
- Scrum Master d'une équipe

Python REST API Django Celery SQS Serverless Docker Sentry GitLab Scrum Youtrack

DEVOPS / SCRUM MASTER

SOCIETE GENERALE

AVRIL 2019 - 3 ANS

Mission via l'ESN Conserto au sein de l'équipe « Network » responsable des Services Load Balancing et Global Load Balancing en mode Infrastructure as a Service du Cloud privé de la banque déployé sur 3 régions du monde.

- Evolution des API REST dans le respect des standards avec Python / Flask
- Evolution de l'intégration et déploiement du Backend (AVI Network) sur socle Openstack / VMware
- Amélioration du système d'intégration et de déploiement continu (CI/CD) et du monitoring (Kibana, Grafana)
- Scrum Master de l'équipe, intégrée dans un train SAFe et participation au PI Planning

DevOps Python REST API Jenkins Ansible MySQL RabbitMQ Github Scrum SAFe Kanban Jira

DÉVELOPPEUR QA/DEVOPS

ALKEMICS

MARS 2017 - 1 AN ½

Travail au sein de l'équipe SRE (Site Reliability Engineering) pour assurer la stabilité de la plateforme web composée en micro-services sur Azure. Cette plateforme est un espace d'échange et d'enrichissement des données produits entre les industriels et les distributeurs.

- Création d'un outil permettant de générer des plateformes éphémères (tests, démos) sous Docker
- Maintien et amélioration de la CI/CD auprès des différentes équipes de développement
- Présentation de ces outils durant les [#SysAdminDays](#) dans les locaux de Mozilla France
- Migration du cluster RabbitMQ de production vers une nouvelle version majeure sans impact

DevOps Python Jenkins Docker Ansible Azure MySQL RabbitMQ Github Scrum Kanban Jira

Travail au sein du pôle DATA sur la gestion du Source Control interne, le pipeline de production et de génération des livrables des différents jeux sur plusieurs plateformes.

Projets : Detroit Become Human / Beyond Two Souls (4M d'exemplaires)

- Amélioration et automatisation du système de génération des différents livrables à destination de plusieurs régions du monde, support (Blu-ray, Stores) et plateformes
- Création d'outils pour faciliter la gestion d'un cluster de machines
- Mise en place d'exports d'assets initialement en local, déportés sur ce cluster pour faciliter leurs planifications
- Mise en place de meta-datas avec MongoDB pour le suivi de l'utilisation des assets

C++ C# Python TeamCity Mysql MongoDB Perforce Windows Linux Console Jira

Travail sur le moteur 3D et sur la création d'outils pour faciliter la production de jeux vidéos.

Projets : Wargame / R.U.S.E (1M d'exemplaires)

- Mise en place du système d'intégration continue avec : la création de versions, le test de ces versions, sur plusieurs supports
- Amélioration de l'export des modèles 3D depuis 3dsmax et optimisation de leur chargement dans le jeu
- Outil de prévisualisation des modèles 3D avec le moteur du jeu depuis 3dsmax
- Participation à la migration du moteur du jeu du langage Delphi au C++

C++ Delphi Maxscript Jenkins SVN Git Windows Linux Console Jira

DIPLÔMES - CERTIFICATIONS - FORMATIONS

DJANGO AVANCÉ

2023 - 3 JOURS

Formation pour une pratique avancée de Django : modèles et requêtes complexes, signaux, optimisation des performances, localisation et internationalisation

PROFESSIONAL SCRUM WITH KANBAN (PSK)

2022 - 2 JOURS

Formation et certification obtenu avec un score de 92,6 % sur [Scrum.org](https://www.scrum.org) 
Mise en place de Kanban dans une équipe Scrum

LEADING SAFE®

2022 - 2 JOURS

Formation sur la mise en place de SAFe au sein d'une organisation

PROFESSIONAL SCRUM MASTER 1 (PSM 1)

2018

Certification officielle obtenu avec un score de 92,5 % sur [Scrum.org](https://www.scrum.org) 

BIG DATA, ÉTAT DE L'ART

2014 - 2 JOURS

Formation sur la mise en place du Big data, de son acquisition jusqu'au résultat

INGÉNIEUR IMAC

2003 - 3 ANS

École d'Ingénieur IMAC (Imagerie Multimédia Audiovisuel Communication)

D.U.T INFORMATIQUE

2001 - 2 ANS

I.U.T Informatique Option Imagerie Numérique

COMPÉTENCES

Python	●●●●
API REST	●●●○
Flask / Django	●●●○
C++	●●○○
Git	●●●●
Jenkins	●●●●
Ansible	●●●○
Docker	●●●○
PostgreSQL	●●●○
RabbitMQ	●●○○
Scrum	●●●○
Kanban	●●●○
Jira	●●●○

LANGUE

Anglais professionnel ●●●○

LOISIRS

Veilles techniques

Course à pied

Natation

Voyages sur 4 continents