

Grégoire HUGON

Ingénieur logiciel

Formation

Diplôme d'ingénieur ENSTA Paris | Palaiseau

Classe préparatoire aux grandes écoles

Lycée Saint-Louis | Paris

Baccalauréat scientifique

Lycée Lavoisier | Paris

Compétences informatiques

- Développement de logiciels scientifiques
- Développement Backend/Frontend
- Gestion de projets
- Traitement d'images
- Programmation orientée-objet
- Base de données
- Optimisation
- Test et validation
- Programmation parallèle/GPU
- Machine Learning

Logiciels/Code

- Python, Flask
- C/C++, Qt, OpenGL, Cuda
- Linux, Bash, Slurm (ordonnancement)
- Javascript, Typescript, React
- Git
- VS Code
- Pytorch, Tensorflow, Keras
- Squish

Langues

Anglais - courant

Allemand - notions

Expériences professionnelles

○ Avril 2023 - Mai 2024

13 mois

Ingénieur Logiciel - Backend/Frontend · Vaisala · Saclay

Réalisation d'un logiciel de récupération, stockage et traitement de données pour la gestion de campagnes pluriannuelles de mesure de vent.

Solution de monitoring des données et des systèmes de mesure (LIDAR).

Programmation d'une API Python (Flask) et d'une interface web (JS).

Conception et gestion de projet avec les équipes Produit, R&D et Software.

Suivi de tests et validations. Documentation fonctionnelle et relationnelle.

○ Avril 2022 - Octobre 2022

6 mois

Ingénieur Logiciel · Nexter System · Satory

Réalisation d'un logiciel d'enregistrement en C++ pour des tests en bancs d'essai sur une application graphique. Captation des appuis tactiles, des appuis boutons, et des communications sous Linux.

Réalisation d'une interface utilisateur claire et documentée.

○ Avril 2021 - Août 2021

5 mois

Chercheur en Intelligence Artificielle · LIP6-Sorbonne · Paris

Recherche sur la modélisation de la mobilité d'un réseau de bus par intelligence artificielle.

Programmation en Python d'une chaîne d'analyse, de traitement et de filtrage de données de position du réseau de bus de Rio.

Entraînement de réseaux de neurones (LSTM) via logiciel d'ordonnancement.

○ Septembre 2020 - Mars 2021

6 mois

Ingénieur Logiciel · InBolt · Paris

Réalisation d'un outil de simulation d'une caméra 3D avec OpenGL.

Génération d'un dataset de nuages de points d'un objet CAD.

Optimisation d'un algorithme de positionnement et de recalage de nuage de points (Python).

Réalisations

- Programmation de systèmes multi-agents coopératifs ou compétitifs : Python.
- Apprentissage semi-supervisé pour la classification d'image : Python
- Simulation physique de vagues : article scientifique, animation, C++.
- Recherche de correspondances entre deux surfaces non rigides : article scientifique, C++.
- Segmentation de réseaux vasculaires : Morphologie mathématique, Python.

Associatif et loisirs

- Sports : Football, course à pied, randonnée, cyclisme. Vice-président de l'Association Sportive de l'ENSTA Paris.
- Musique : Clarinette.
- Jeux de société, échecs.
- Wwoofing.



gregoire.hugon.pro@outlook.fr



+33 6 18 67 80 08