

	Olivier Rouiller Développeur avec 10 ans d'expérience, intéressé par les technologies front-end et le développement assisté par l'IA. Social Skills incluses.	08/07/1987 o.rouiller@gmail.com https://github.com/oilandrust/ https://oilandrut.github.io/portfolio/ 06 62 91 32 03 Strasbourg
---	--	--

Mots Clefs: [#ai](#) [assisted](#) [#cpp](#) [#javascript](#) [#frontend](#) [#3D](#) [#typescript](#) [#ui/ux](#) [#product design](#) [#project management](#)

Expérience Professionnelle

- **2011 - 2021: J'ai travaillé en Allemagne et en Suède comme programmeur**, au sein de start-ups et du secteur du jeu vidéo. Travail en anglais, au sein d'équipes internationales, en collaboration avec des développeurs, des artistes et des managers. Plusieurs rôles en tant que programmeur dans le domaine de la 3D et des jeux vidéo:
- **2020-2021: Consultant pour RSXEngine**, un moteur de jeu vidéo innovant. Développement et maintenance de fonctionnalités pour l'UI et la manipulation de la scène 3D. Responsable de la version macOS de l'application. C++, C#, programmation 3D.
- **2017-2019: Programmeur 3D chez Massive Entertainment, un studio d'Ubisoft**. Développement de technologies et d'outils 3D pour le jeu Avatar: Frontiers of Pandora. Développement d'un système d'imposteur pour le rendu à longue distance des arbres. Développement d'outils pour Technical Art. C++, Shaders, 3D programming.
- **2016: Programmeur 3D pour 3DExcite**: Intégration du casque VR HTC Vive dans l'application Deltagen. C++.
- **2011 - 2014: Assistant de recherche et d'enseignement** à l'Université Technique de Berlin. Recherche en géométrie algorithmique et graphismes 3D sous la direction de Marc Alexa et Bernd Bickel. Publication d'un article dans une revue internationale.

Projets et expériences récents en informatique

Résolution de problèmes et programmation assistée par l'IA.

Depuis août 2025, j'expérimente avec l'IA pour maîtriser les outils et nouvelles technologies et pour créer des produits susceptibles de mener à la création d'une entreprise, notamment:

- **Juin-août 2026: Développement d'outils de publication Web:** <https://lefolio.md> J'ai développé un moteur de publication de site web statique basé sur le Markdown dans le but de rendre ces outils plus accessibles.
- **Mai 2026: Préproduction du jeu vidéo CatSnake:** J'ai porté un prototype créé en 2022 avec Rust sur le moteur de jeu Unity. Programmation de fonctionnalités de gameplay et d'outils avec Cursor. Génération de concept art et de modèles 3D avec ChatGPT et Tripo3D.

- **Mai 2026: Consultant pour Outlier.ai:** Préparation de scénarios de tests pour les IA génératives et agentives telles qu'OpenClaw. J'ai conçu des scénarios et des tests pour les IA agentives personnelles, par exemple: collecte de données personnelles telles que email, calendrier, finances personnelles, résumé de données, automatisation, planification d'événement, création de rappels, envoi d'email, etc.
- **Octobre-Novembre 2025:** Plateforme de création et de publication de portfolio leFolio: En partant d'une solution pour un portfolio personnel, j'ai créé une plateforme de création de portfolio avec un éditeur en ligne et une publication instantanée.

Outils et Technologies en Programmation

PROGRAMMATION ASSISTÉE PAR IA:

J'utilise l'IA pour analyser et définir les problèmes, proposer des solutions architecturales, planifier, implémenter et déboguer les solutions. ChatGPT, Claude et Cursor.

LANGAGES DE PROGRAMMATION:

Expérience et maîtrise sans IA avec les langages suivants:

```
C/C++, C#, Python, JavaScript, Rust, Java.
```

OUTILS:

```
Git, Visual Studio, VSCode, XCode, Cursor, CMake, ...
```

TECHNOLOGIES:

- Programmation de moteur 3D et de jeux vidéo: Unity, OpenGL, DirectX, Shaders (hlsl, glsl)
- Ui (Qt, in-house UI frameworks, layout algorithms)
- Web: Full Stack, Backend (Django, Node.js), Frontend (React, JavaScript), Amazon Web Services, Programmation mobile (Android et iOS).

Formations

- **2024 - 2026: Licence de psychologie à l'Université de Strasbourg.** J'ai acquis une licence de psychologie en reprise d'études. Licence validée avec mention « assez bien », rang 46/144.
- **2009 - 2011: M.Sc. in Digital Media Engineering à l'Université Technique du Danemark.** Master en informatique spécialisé dans les médias digitaux, les applications 3D et les jeux vidéo.
- **2007 - 2009: Diplôme d'Ingénieur Généraliste, École Centrale de Lille.**
- **2005 - 2007: Classe Préparatoire Math-Physique aux Grandes Écoles à Poitiers**

Langues Vivantes

- **Anglais:** courant et compétences professionnelles.
- **Allemand:** Niveau intermédiaire (B1)
- **Suédois:** Niveau courant (B2)

Activités et Engagements

- **Pratiques Relationnelles et Somatiques.** Depuis plusieurs années, j'ai participé à des ateliers de pratiques relationnelles telles que Authentic Relating et Circling. J'ai aussi pu, à plusieurs reprises, animer des ateliers de mouvement conscient ou de pleine conscience.
- **Danse Contact Improvisation.** Je pratique la danse 'improvisation de contact' et suis parfois aussi engagé dans l'organisation d'événements au niveau associatif.