

Marc CERUTTI – Développeur logiciel

Disponible immédiatement | Bordeaux, France
marc.cerutti@outlook.fr | portfolio.marc-cerutti.com | linkedin.com/in/m21-cerutti | github.com/m21-cerutti | gitlab.com/m21-cerutti

RÉSUMÉ

Généraliste par tempérament : j'aime arriver sur une stack inconnue et devenir utile vite. Mon passage par la QA m'a appris à demander ce qui se passe quand ça casse, et j'ai ramené ce réflexe côté développement. Je préfère livrer solide plutôt que livrer (trop) vite.

CERTIFICATIONS

- 2025 – 2026 – ISTQB Certified Tester - Foundation Level (CTFL)
- 2025 – 2026 – ISTQB Certified Tester Advanced Level - Test Automation Engineering (CTAL-TAE) V2.0

LANGUES

- **Anglais** : Professionnel (C1)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages et frameworks : C++ / Qt, C#, C, Python, TypeScript / JavaScript, Node.js, OpenGL, OpenCV, Web (Angular, Vue.js, Astro, Tailwind CSS), Protobuf, SQLite

Architecture logicielle : Conception d'architecture, Développement de frameworks, Bus d'événements, Conception d'API, Multiplateforme (Win/Linux/macOS), Débogage et profiling, Revue de code

DevOps et build : Linux, Git, Perforce, Docker, Traefik, GitLab CI/CD, GitHub Actions, Jenkins, Ansible, Durcissement SSH / Fail2ban, CMake, Sharpmake

Tests et collaboration : Tests unitaires, Playwright, Automatisation de tests, API REST (Postman), Agile / Scrum, Jira, Confluence, ADR, Documentation technique

SAVOIR-ÊTRE

- **Adaptabilité** : Opérationnel vite sur une stack ou un domaine inconnu.
- **Autonomie** : Valider les specs et porter une feature jusqu'en production.
- **Rigueur technique** : Comprendre un système en profondeur pour l'optimiser.
- **Anticipation** : Alerter sur les faiblesses de code avant impact produit.
- **Communication transverse** : Faire le lien entre développeurs, QA et parties prenantes.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur Test Logiciel

SOGETI (CAPGEMINI), Mérignac – CDD

Mai 2025 – Mars 2026

Python, UFT, Squash, Jira, Tests E2E, Optimisation des performances

Ingénieur logiciel sur des projets clients courts : développement et optimisation d'outillage automatisé, temps d'exécution divisé par 4, du chiffrage au traitement des anomalies.

🔧 Développeur logiciel - Moteur et outils

Ubisoft, Bordeaux – Stage de M2 puis CDD

Mars 2023 – Août 2024

C++, C#, .NET, Perforce, Automatisation de tests, Optimisation

Développement de systèmes C++/C# dans un moteur de jeu AAA propriétaire : architecture de framework, analyse de performance et revue de code sur des productions AAA (Assassin's Creed Shadows).

🔧 Développeur Fullstack - Athena Volumetric Viewer

Thermo Fisher Scientific, Bordeaux – Stage de M2

Avril 2021 – Août 2021

TypeScript, Angular, C++, OpenInventor, Protobuf, Cypress

Livraison fullstack sur un viewer 3D scientifique : frontend Angular/TypeScript sur un backend C++/OpenInventor via Protobuf, framework UI 2D custom et tests E2E Cypress.

PROJETS

🔧 Portfolio - Refonte Astro et chaîne DevSecOps

Projet personnel – solo

2026

Astro, Vue.js, Tailwind CSS, GitLab CI/CD, Vitest, Playwright

Site statique en Astro, Vue.js et Tailwind CSS avec chaîne qualité : linters, tests Vitest et Playwright, pipeline GitLab CI/CD.

Déploiement Portfolio

Projet personnel – solo

2026

Ansible, Ansible Vault, Linux, Docker, Traefik, Let's Encrypt, Fail2ban, Durcissement SSH

Provisionnement Ansible des deux VPS hébergeant le portfolio : durcissement SSH (ed25519), jails Fail2ban, reverse proxy Traefik + Let's Encrypt, déploiement conteneurisé.

FORMATION

🔧 Master Jeux et Médias Interactifs Numériques (JMIN)

Cnam Enjmin, Angoulême – Master (Bac+5)

2021 – 2023

Prototypage logiciel, Gestion de projet

🔧 Master Informatique - Image et Son (IIS)

Université de Bordeaux, Bordeaux – Master (Bac+5)

2019 – 2021

Traitement d'image, Vision par ordinateur, Machine learning

🔧 Licence Informatique

Université de Bordeaux, Bordeaux – Licence (Bac+3)

2016 – 2019

C, Java, C++, Algorithmique et structures de données, Réseaux

CENTRES D'INTÉRÊT

- **Game Jams** : Concevoir et livrer un jeu en 48h : autonomie et rigueur.
- **Japanimation** : Culture visuelle et narrative : rythme et mise en scène.
- **Lecture fantasy / science-fiction** : Romans et univers narratifs originaux.
- **Génération d'images en local** : Pipelines IA node-based exécutés 100% on-device.
- **Art & DIY** : Impression 3D et résine : du concept au prototype.