



RIVIERE Ludovic, 34 ans

+33 6 38 89 92 72 ludovic.riviere2@gmail.com

Développeur iOS

DÉVELOPPEUR IOS, SNCF CONNECT & TECH

SEPTEMBRE 2023 – AUJOURD'HUI

App d'assistance à la conduite pour les conducteurs de trains, TGV... afin d'optimiser leurs consommations énergétiques

- Conception et intégration de l'app iPadOS Sirius Next
 - Swift & SwiftUI, Combine et async/await
 - Interaction base de données avec Realm/MongoDB
 - Continuous delivery avec Gitlab CI

DÉVELOPPEUR IOS, GOSH

JANVIER 2023 – JUIN 2023

App social centrée sur la réaction vidéo de contenu entre proche (amis / famille).

- Conception et intégration de l'app iOS Gosh
 - Swift & SwiftUI, Combine et async/await
 - Codage d'un rendu de caméra avec MetalKit, segmentation d'image (retrait du fond de l'image) avec Vision
 - Dépendances avec SPM
 - Networking avec gRPC / protobuf
 - Communication étroite avec l'équipe backend Go
 - Continuous delivery avec Xcode Cloud

DÉVELOPPEUR IOS, GROUPE SELOGER / AVIV GROUP

MAI 2021 – DÉCEMBRE 2022

SeLogger, Logic Immo, Belles Demeures

- Développement de nouvelles fonctionnalités des apps iOS du Groupe SeLogger :
 - Gestion des dépendances avec Cocoapods et SPM
 - Projets utilisant des modules privés dont :
 - Networking : reposant sur Moya & Alamofire
 - Design System avec variantes selon les marques
 - Components : librairie de composants UIKit & SwiftUI utilisant un design system
 - Tracking : Firebase, Google Tag Manager

- Consent : avec Didomi
- Interface UI avec UIKit et SwiftUI
- Architectures : MVVM puis TCA (en cours d'étude)
- Implémentation de l'App Clip pour SeLogger
- Technos : Combine, RxSwift
- Tests avec XCTest
- Maintenance des apps du Groupe AVIV :
 - Immowelt (DE), Immoweb (BE)
- Outils : Jira, Github, Bitrise, Figma
- Cadre de travail : Agile Scrum, Git Flow

DÉVELOPPEUR IOS, MOLOTOV TV

AVRIL 2020 – AVRIL 2021

- Refonte du coeur logique de l'application iOS et tvOS Molotov TV :
 - Mise en place de la Clean Arch en Swift 5
 - Implémentation du téléchargement des vidéos avec gestion de droits numériques (DRM avec FairPlay)
 - Intégration des websockets (avec Starscream) pour notifier du changement des programmes pour chaque chaîne affichée
 - Gestion des dépendances librairies externes avec Cocopods
 - Gestion d'injection des dépendances avec Swinject
 - Couche intermédiaire network avec Alamofire
 - Écriture de tests unitaires avec XCTest et InstantMock
 - Automatisation des tâches XCode : Fastlane
 - Intégration continue avec Bitrise CI
 - Code review
- Outils : Jira, Github, Zeplin
- Cadre de travail : Agile Scrum & Kanban, Git Flow

DÉVELOPPEUR IOS, PMU

FÉVRIER 2019 – MARS 2020

- Refonte from-scratch iOS de l'application PMU Hippique
 - Mise en place de l'architecture MVVM en Swift 4

- Intégration des designs avec Interface Builder, Storyboard et Auto Layout (certaines contraintes en code pour gérer les animations et règles d'affichages)
- Mise en place des paris spOt, Jackpot et Jackpot spOt
- Mise en place de l'animation du multiplicateur Jackpot (visible pour les paris e.Simple et e.2sur4)
- Mise en place des pages de fin de course/arrivée des chevaux et classement
- Mise en place des pages de chevaux favoris et page d'aide
- Implémentation d'un moteur de calcul d'enjeu des paris, d'un moteur de gestion de règles de paris (impliquant les options autorisées selon les types de paris)
- Intégration des websockets pour notifier des différents états de course (dont le démarrage, le faux départ et la fin de course), ainsi que de la disponibilité du classement des partants
- Utilisation de ReactiveSwift pour assurer l'affichage des données multi-écrans
- Gestion des dépendances librairies externes et internes avec Cocopods
- Gestion d'injection des dépendances avec Swinject
- Écriture de tests unitaires avec Quick assurant le bon fonctionnement du moteur de calcul d'enjeu des paris selon la configuration de type de pari sélectionné, la sélection, la mise de base...
- Automatisation des tâches XCode : Fastlane
- Code review
- Outils : Jira, Gitlab, Fastlane, Sketch, Invision
- Cadre de travail : Agile Scrum, Git Flow

DÉVELOPPEUR IOS, DAILYMOTION

FÉVRIER 2018 – JANVIER 2019

- Développement from-scratch de l'application iOS Dailymotion Partner :
 - Mise en place de l'architecture Clean Arch en Swift 4
 - Codage d'un module d'upload de video en prenant en compte les éventuels coupure de réseau, la mise en fond de l'application pendant un upload ainsi que la reprise après un relancement de l'app
 - Gestion des requêtes API avec GraphQL et Apollo
 - Mise en place d'une share-extension afin de permettre l'upload de vidéo depuis la bibliothèque de photos iOS (hors de l'app Dailymotion Partner)
 - Automatisation des tâches XCode : Fastlane
- Participation au développement de l'application iOS Dailymotion « grand public » :

- Intégration d'éléments graphiques liés au rebranding de la marque
- Intégration d'un plan de taggage
- Correction de bugs
- Gestion des dépendances librairies externes avec Cocopads
- Gestion d'injection des dépendances avec Swinject
- Couche intermédiaire network avec Alamofire
- Écriture de tests unitaires avec XCTest et InstantMock
- Intégration continue avec Bitrise CI
- Outils : Jira, Github, Zeplin
- Cadre de travail : Agile Scrum & Kanban, Git Flow

DÉVELOPPEUR IOS, LE BON COIN

OCTOBRE 2017 – JANVIER 2018

- Participation au développement de l'application iOS :
 - Intégration des SDKs de publicité : AppNexus, AdMob et Weborama, au sein des pages clés
 - Code review via Gerrit
 - Environnement technique : Objective-C & Swift 4
 - Intégration continue avec Jenkins
- Outils : Jira
- Cadre de travail : Agile Scrum, Git Flow

DÉVELOPPEUR IOS, 24 SÈVRES / LVMH (AVEC WEMANITY)

MAI 2016 – SEPTEMBRE 2017

- Développement from-scratch de l'application iOS 24 Sèvres de shopping en ligne de luxe du catalogue client de LVMH et concurrents :
 - Mise en place de l'architecture Clean Arch
 - Participation aux phases UX et conception de diverses PoC UI
 - Mise en place et implémentation du plan de tagging (avec Fifty-five)
 - Mise en place du parcours de checkout (paiement sécurisé avec Adyen)
 - Codage du module de recherche catalogue produits à l'aide du SDK Algolia (recherche rapide, filtres, faceting)
 - Gestion des dépendances librairies externes avec Carthage
 - Gestion d'injection des dépendances avec Swinject

- Couche intermédiaire network avec Alamofire
- Migration du projet de Swift 2 vers Swift 3
- Tests unitaires et fonctionnels en BDD
- Intégration continue avec Travis CI
- Automatisation des tâches XCode : Fastlane
- Code review
- Outils : Trello, Jira, Version One, Github
- Cadre de travail : Agile Scrum

DÉVELOPPEUR IOS & ANDROID, BIRDIZ (AVEC WEMANITY)

NOVEMBRE 2014 – MAI 2016

- Développement des applications BtoB et BtoC Birdiz iOS & Android : le service de coursier à la demande :
 - Étude du besoin avec les parties prenantes
 - Conception et cadrage fonctionnel
 - Conception graphique de la v1 mobile avec Illustrator
- Application BtoC :
 - Visualisation du parcours de livraison demandé avec Google Maps
 - Calcul de prix dynamique en fonction de la catégorie du colis à livrer (selon sa taille et son poids)
 - Intégration UI et animations natives
 - Intégration du système de paiement : Stripe
 - Intégration des notifications Push, notamment pour la prise en charge et l'arrivée du colis à destination
- Application BtoB :
 - Restitution des demandes de livraison
 - Intégration des notifications Push, réception de notification lorsque une demande de livraison correspond au rayon d'intervention du client
 - Intégration des SDK Google (Maps et Directions) pour restituer aux coursiers : l'itinéraire les menant aux colis à récupérer ainsi que l'itinéraire de destination
- Environnement technique iOS : Swift 2, Cocoapods, Alamofire, Google SDK
- Environnement technique Android : Java, Gradle, Retrofit, Dagger

CONSULTANT MOBILE, WEMANITY

SEPTEMBRE 2014 – SEPTEMBRE 2017

- Développement d'applications en interne sur iPad et iPhone
- Conseil auprès des équipes internes (veilles, bonnes pratiques)
- Cadre de travail : Agile Scrum

DÉVELOPPEUR WEB & MOBILE, SMARTBEACON

NOVEMBRE 2012 – AOÛT 2014

- Développement de SDK iOS & Android Smartbeacon : le kit de géolocalisation indoor (basé sur le BLE)
- Développement du backend de gestion de commandes et de clients
- Développement du frontend de prise de commande et du dashboard suivi d'activité (présence et trafic/récurrence) traqué par les iBeacons
- Conception d'applications de démonstration client
- Environnement technique mobile : Objective-C, Java
- Environnement technique web : Symfony 2, MySQL, Paypal SDK

Formation

Master of Science in IT, SUPINFO promotion 2012, Paris

Langues parlées

- Français : langue maternelle
- Anglais : technique (écrit & oral)