

Julien Lagorsse

Chef d'équipe développement logiciel – Systèmes distribués - IA appliquée

✉ lagorssejulien@email.com

☎ +33 6 81 65 60 75

🌐 linkedin.com/in/julienlagorsse

🌐 lagorsse-julien.com



Profil

Ingénieur logiciel avec plus de 10 ans d'expérience en systèmes distribués, cloud, data engineering et développement full-stack. Expérience de lead developer sur des plateformes de données et d'observabilité à grande échelle.

Je développe actuellement plusieurs projets autour de l'intelligence artificielle appliquée, notamment des systèmes RAG, le traitement de documents techniques et des workflows agentiques basés sur des LLM et des architectures multimodales. Je cherche aujourd'hui à mettre ces compétences au service de projets concrets, utiles et à fort impact.

Expérience professionnelle

📌 Freelance – Dev-Opcode

Jan 2025 – Aujourd'hui

Assistant IA spécialisé sur les normes de construction 🔗 Lien

Conception d'un assistant d'aide à la décision visant à faciliter l'accès et la compréhension des normes techniques du bâtiment pour les auto-constructeurs et particuliers, dans une logique d'accessibilité de la donnée réglementaire.

- ingestion, nettoyage et *chunking* de documents techniques et normatifs;
- conception de stratégies de *prompting* pour fiabiliser les réponses;

Structural Load Calculator 🔗 Lien

Développement d'un outil de calcul permettant la validation de sections bois selon l'Eurocode 5, destiné à accompagner les auto-constructeurs dans la vérification de la conformité de leurs structures.

- implémentation des règles de calcul issues des normes européennes (Eurocode 5);

Bamboo Book – SaaS d'apprentissage immersif du mandarin 🔗 Lien

Plateforme de lecture intelligente et synthèse vocale multimodale.

- moteur de traitement de texte mandarin via une pipeline d'agent;
- intégration OpenAI et Google Cloud TTS;

Stack : Next.js, React, TypeScript, Node.js, Firebase, Google Cloud Platform, GitHub Actions, Vercel.

📌 Projet personnel de construction

Fév 2025 – Jan 2026

Conception complète d'une maison individuelle de 100m² :

- préparation du dossier de permis de construire; calculs structurels et études techniques;
- réalisation de solutions complexes : charpente bois, isolation, fumisterie ...

📌 Chef d'équipe développement logiciel – L'Oréal

Jan 2021 – Jan 2025

Conception et développement de plateformes d'observabilité et d'outillage data pour l'e-commerce et le CRM à l'échelle européenne.

Projets :

- **Eris/Oneview** : plateforme d'observabilité à l'échelle européenne;

Responsabilités :

- conception d'architectures data et services backend en Golang;
- Pipelines de traitement/analyse de données (Python Airflow); 30+ sources diverses.
- structuration du code autour de principes Clean Code et SOLID;
- conception de services distribués et observables;
- mentorat technique et revue de code.

Stack : Python, Airflow, Elasticsearch, PostgreSQL, Kafka, Grafana, GraphQL, Vue.js, Docker, Kubernetes, Helm, Jenkins X, GKE, AKS, Github Actions.

Expérience professionnelle (suite)

■ Développeur logiciel – AMD

Juin 2017 – Août 2019

Développement logiciel autour des technologies graphiques et du rendu distribué.

- Travail au sein de l'équipe driver aux États-Unis sur les problématiques Dassault Systèmes (CATIA), nécessitant une utilisation intensive du GPU, afin d'assurer la certification des cartes AMD. Analyse, correction et optimisation de drivers graphiques et développement de nouvelles fonctionnalités (VR, multi-GPU, Vive Focus Plus).
- Développement de plugins pour ProRender (moteur de raytracing AMD) pour Unity, SolidWorks et Creo.
- Architecture et développement d'une plateforme de rendu cloud pour ProRender.

■ Freelance Ingénieur Logiciel (Go) – Objenious

Mai 2016 – 2017

Développement backend et optimisation de systèmes distribués dans un environnement Scrum.

- développement d'API backend en Go et accès aux données via DynamoDB;
- amélioration du moteur de règles et résolution de problèmes de performance;
- refactorisation de composants critiques en appliquant les principes **Clean Code et SOLID**;
- amélioration de la maintenabilité et de la modularité du code.

Stack : Go, Docker, Kubernetes, Node.js, Kafka, Minio, MongoDB, RabbitMQ, Protobuf, GCP, OpenCL.

■ Co-fondateur – Rendr

Juin 2014 – 2016

Développement d'un moteur de raytracing temps réel et d'une solution VR distribuée.

- Création et optimisation d'un moteur de raytracing temps réel permettant un rendu interactif sans bruit.
- Analyse et suppression de goulots d'étranglement dans les pipelines de rendu.

Technologies : OpenGL, Intel TBB, Oculus Rift DK2, SIMD, C++, C#, OpenGL PBO, SFML, Windows Services, CMake, Git.

■ Développeur C# – ADP – SII

Juil 2012 – Juin 2014

Participation à plusieurs projets de cartographie 3D pour les terminaux de l'aéroport Paris-Charles de Gaulle (ADP).

Formation

■ EPITECH Paris – Expert en développement logiciel

2008 – 2013

Formation généraliste en informatique avec forte intensité projet, autonomie, travail en équipe et adaptabilité à des environnements techniques variés. Spécialisation en Intelligence Artificielle et en rendu 3D.

■ Séjour d'études de 1an à Keele University (Royaume-Uni)

Approfondissement de l'anglais, de l'intelligence artificielle (Réseaux de neurones, RNN, ...).

■ AI Lab EPITECH – 2 ans

Compétences

Langages	■ Go, Python, TypeScript, JavaScript, C#, C/C++, SQL
IA	■ LLM, RAG, OpenAI, Prompt
Data	■ Airflow, Elasticsearch, Kibana, Logstash, Kafka, RabbitMQ
Cloud / Infra	■ Docker, Kubernetes, Helm, Terraform, GCP, AWS, Azure, OVH, CI/CD, Jenkins X
Web	■ Next.js, React, Vue.js, GraphQL, Node.js, Firebase, Tailwind CSS
Bases de données	■ PostgreSQL, MySQL, MongoDB, Redis, DynamoDB, SQLite, Grafana, Kibana
3D / Graphics	■ Unity3D, OpenGL, GLSL, VR (Oculus Rift, HTC Vive)
Langues	■ Anglais : niveau professionnel