

Jérôme Muffat-Méridol

SOFTWARE ARCHITECT

anglais courant

Permis B

Antibes, 06

06.84.71.75.12

<https://jmuffat.com>

jmuffat@webphotomag.com



2025

2024

2023

2022

2021

2020

2019

2018

2017

2016

2015

2014

2013

2012

2011

2010

2009

2008

2007

2006

2005

2004

2003

2002

2001

2000

1999

1998

1997

1996

1995

1994

1993

1992

1991

1990

1989

1988

1987



PROFIL

En tant qu'architecte logiciel, ma priorité est d'amener le projet à son terme. D'identifier les véritables enjeux, écrire un cahier des charges, analyser les solutions techniques, jusqu'à la direction d'équipe pour l'emmener vers le succès, chaque étape est essentielle. J'ai l'expérience de projets innovants, intégrant des composants en pré-version et/ou technologies émergentes. Je porte une attention particulière à l'esprit d'équipe qui est aussi déterminant que la technique et l'organisation pour la réussite d'un projet.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2021⇒2024 - Intel - Software Architect. Création d'une infrastructure de benchmarks automatisés, supervision de 5 consultants écrivant les scripts de tests, mise en oeuvre d'un backend de reporting.

2018⇒2021 - Intel - Software Architect. Project RUG's. Réalisation de benchmarks automatisés distribués à la presse, leur permettant de confirmer facilement les chiffres annoncés par la société.

2011⇒2018 - Intel - Software Architect. Project DeepViewer, veille technologique et développement de workloads autour d'usages émergents, permettant de "benchmarker le futur".

2008⇒2011 - Intel - Senior Application Engineer. Project Larrabee. Promotion de la technologie et accompagnement des premiers ISV partenaires.

2005⇒2008 - webphotomag - dirigeant. Développement d'un webzine photo et de gpuViewer (qui sera racheté par Intel et deviendra deepViewer)

1998⇒2005 - Bits Studios - CTO. Développement de jeux vidéo sur N64, PS2, Xbox, GameCube. Succès de l'introduction en bourse, en 2000.

1994⇒1998 - HaiKu Studios - Lead Programmer. Support des tous premiers accélérateurs 3D grand public (3Dfx Voodoo, 3D Blaster, S3 ViRGE, ATI Rage, Matrox millennium)

1991⇒1994 - Business Soft - Ingénieur Logiciel Expert. SSII, développements C++ et Windows

1987⇒1991 - BlueShift - dirigeant. SSII et commercialisation de BlueLib, notre librairie C/C++ généraliste.

TECHNOLOGIES

C++ C# Swift · DirectX Vulkan Metal · multicore SSE · JS Next.js React Node.js · postgresql sqlite