

PIERRE HUILLET

Développeur IA & Full-Stack

Montpellier, France | 07 43 35 94 54 | pierrehuillet@gmail.com

PROFIL

Développeur avec 10 ans d'expérience en développement de jeux vidéo (Unity/C#, Unreal Engine/C++). Pratique le codage agentique depuis 4 ans, période durant laquelle s'est développée une expertise full-stack (Next.js, TypeScript, Node.js, PostgreSQL) et en architecture serveur/infrastructure. Intégration de solutions IA : architectures multi-agents, RAG, chatbots, automatisation via l'API Anthropic/Claude. Fondateur de Bookline, plateforme SaaS d'impression automatisée de livres.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- Entrepreneur & développeur IA** — Projets personnels 2018 – aujourd'hui
- Bookline : conception et développement d'une plateforme SaaS (Next.js, TypeScript, PostgreSQL), de l'architecture au déploiement (OVH, Cloudflare)
 - Architectures multi-agents avec Claude Code, POC RAG/chatbots pour PME
 - CodinBench : extension Chrome de benchmark de modèles IA sur des puzzles de programmation
 - Prospects Scraper : pipeline Node.js/TypeScript de prospection B2B (scraping, scoring automatisé, dashboard)
 - Dustborn : jeu RTS/TPS post-apocalyptique en Unreal Engine 5 (C++, Gameplay Ability System) — système de dégâts par zones, combat, crafting
- Administrateur technique & développeur applicatif** — Better Kids 2020 – 2022
- Développement d'outils internes, déploiement applicatif, administration des environnements serveurs
- Administrateur serveur & cofondateur** — HARPGames 2018 – 2020
- Architecture serveur multijoueur, développement de mécaniques de jeu en Unity/C#
 - Supervision des performances et de l'infrastructure réseau
- Support technique & développement** — V11 Studio Games 2016 – 2018
- Développement Unity/C#, support technique et optimisation système
- Support IT & développement** — Digital Virgo 2015
- Maintenance applicative et support technique

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Développement web : TypeScript, JavaScript, Next.js, Node.js, React, SQL

Développement jeux vidéo : C# (Unity), C++ (Unreal Engine) — 10 ans

IA / LLM : Codage agentique (4 ans), API Claude/Anthropic, architectures multi-agents, RAG, prompt engineering

Infrastructure : Linux (Debian/Ubuntu), VPS, Nginx, Docker, Cloudflare, supervision

Outils : Git, Claude Code, VSCode/Cursor, CLI Linux

Langues : Français natif | Anglais technique

FORMATION

- Développeur logiciel — AFPA Marseille (2012–2013)
- Formation jeux vidéo 3D — Objectif 3D (2013–2015)
- Auto-formation continue : IA générative, LLM, architectures agents

CENTRES D'INTÉRÊT

IA générative & agents autonomes · Game dev (Unity/C#, Unreal/C++) · Cybersécurité