

Nicolas Prieur

Développeur Médias & espaces numériques

13 rue de Suez 13007 Marseille mail@nicopr.fr 06 38 69 12 77

Développeur intervenant auprès de clients de secteurs très variés, j'analyse chaque contexte pour en cerner les enjeux et identifier les verrous techniques à lever. Mon approche allie flexibilité et pérennité, garantissant des systèmes robustes et évolutifs, intégrables à l'existant sans accumuler de dette technique. À la tête de ma structure pendant dix ans au service d'institutions et de grands groupes internationaux, j'ai appris à dialoguer de manière fluide avec les métiers créatifs tout en respectant l'orientation et les contraintes des systèmes d'informations.

COMPÉTENCES

Multimédias

Diffusion, réplication, synchronisation et capture temps réel
Espaces immersifs interactifs, projections, murs d'écrans
Mapping, tracking, motion capture
Analyse et traitement d'images, colorimétrie (LUT)
Multiplexage et encodage vidéo
Mixage et spatialisation audio

Front-end

Vanilla JavaScript ES6 + Closure Compiler
WebAudio/Codecs, WebRTC/Sockets, WebGL, WebXR
PWAs, ServiceWorkers, IndexedDB, WebExtensions
Analytics, monitoring, performances, conception responsable
(PageSpeed Insights, Lighthouse, EcoGrader)

Back-end

Node.js (vanilla), PHP; Docker, VMware, Nginx
MySQL, PostgreSQL, SQLite, MongoDB, JSON, XML
Traitement de flux binaires et multimédias

Embarqué & capteurs

Arduino, Raspberry Pi, IoT, modules industriels (Advantech)
Capteurs infrarouge, GPS, triangulation, gyroscope
Balises BLE (« beacons »)

Infrastructures & DevOps

Gestion de parc de machines (local / distant), serveurs dédiés
Installation, configuration, surveillance, maintenance
Réplication et haute disponibilité (SLA 99.99%)

Méthodologie & conformité

Domain-Driven Design (DDD), documentation, tests unitaires
Audits de sécurité, recommandations OWASP
Respect des obligations et principes RGPD dès la conception

Recherche

Veille technologique, open source, rétro-ingénierie, scraping et crawlers, bonne connaissance des outils d'intelligence artificielle

FORMATION

Licence 3 · Conception, Développement et Validation
d'Applications 2015
Université Paris 8 · Saint-Denis

Baccalauréat scientifique 2008
École Massillon · Paris

LANGUES

Français · langue maternelle
Anglais · lu, écrit, parlé

PROJETS PERSONNELS

nicopr.fr github.com/nicopowa

RÉFÉRENCES

Cité Internationale de la Langue Française 2021-2026

Développement de 20 dispositifs du parcours permanent et outil
pédagogique en ligne « Le français, l'aventure d'une langue-monde »
Prod. The Mill · Scéno. Projectiles · Villers-Cotterêts

Mémorial de la Shoah · Table des Destins 2025-2026

Table tactile interactive retraçant les parcours des déportés du camp de
Drancy

Fondation Airbus · Fair Enough 2024

Expérience interactive en huit épisodes sur la présence et le rôle de
l'intelligence artificielle dans le monde d'aujourd'hui

Université Paris 8 · Enseignement 2017-2021

Intervenant L1 / L3 / M2 · Technologies et standards web, conception,
développement, déploiement, exploitation · UFR MITSIC · Saint-Denis

Cité du Vin 2020

Développement de trois dispositifs du parcours permanent et intégration
avec le « compagnon de visite » · Scéno. Clémence Farrell · Bordeaux

SNCF · JET · JRJ ERTMS TVM 2014-2019

Traitement des données de circulation des lignes à grande vitesse
Analyse des avaries matériel et freinages d'urgence

Règlement Sanitaire International (RSI) 2016-2017

Simulation d'une crise sanitaire épidémique (« serious game »), en lien
avec l'OMS. Présenté à l'Assemblée Mondiale de la Santé, au G7 et à
SciencesPo · Genève, Ottawa, Paris

Vodafone · Qitcom 2017

Mur interactif « Smart Vision 2030 » contrôlé depuis plusieurs tablettes
Best booth award · Prod. Commverse, JBM · Doha, Qatar

GSEC · Abu Dhabi Strategic Plan 2017

Flux de données et synchronisation multi-capteurs élargissant la zone
d'interaction. Inauguration et exposition itinérante · Prod. JBM · Abu Dhabi

Van Cleef & Arpels 2013-2017

Expositions et vitrines : visites virtuelles 360°, capture de mouvement, son
spatialisé, vidéo panoramique multi-écrans, catalogues numériques
Scéno. Jouin Manku · Paris, Singapour

Arab Media Forum 2014

Espace immersif interactif six faces · « The future of media starts today »
Prod. JBM · Dubai

Le Cube 2013

Système de capture « bullet time » pour un jeu télévisé
Prod. Mikros · Air Prod, France 2 · Paris

Epidemik · Cité des Sciences 2008

Jeu sur le thème des épidémies : projection de 500 m² au sol, capture
infrarouge · Prod. Stratosphère · Paris