Liam Schott - Développeur Full-Stack

Développeur full-stack junior

Montpellier · Mail : liam.s.pro@icloud.com · Portfolio : lxxp7.github.io · linkedin · Tél : 07 83 59 09 36

PROFIL

Développeur full-stack, principalement Python (Flask, SQLAlchemy) côté back-end et Vue.js / TypeScript côté front-end, formé en entreprise par plus d'un an et demi d'alternance R&D chez Dwarf Animation Studio : j'y ai conçu des outils d'automatisation du pipeline de rendu 3D - API REST, monitoring, complétés par des compétences en scripting Perforce (P4Python) et Unreal Engine. Récemment diplômé d'un BUT Informatique je recherche un premier emploi en tant que développeur.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Janvier 2025 – Août 2026

Développeur R&D — Alternance
Dwarf Animation Studio, Pérols

NightCrawler — Automatisation des rendus 3D nocturnes (API REST/Frontend)

- Détection de changements Perforce (P4Python) et résolution des dépendances Unreal Engine en mode headless
- Génération, orchestration et soumission automatique des jobs vers la ferme de rendu (Deadline REST API) sans intervention humaine
- Architecture orientée événements : ordonnanceur cron configurable, API REST (Flask), persistance SQL (SQLAlchemy)
- Dashboard de monitoring temps réel (Vue.js 3, TypeScript) : suivi des jobs, logs, configuration
- Pratiques DevOps : automatisation, logging structuré, gestion des erreurs

Stack — Python 3.10+ (Flask, SQLAlchemy), Perforce API, Deadline API, Unreal Engine, Vue.js, TypeScript

dw_deadline_tray — Application desktop (PySide6) pour le monitoring temps réel des jobs Deadline

- Interface systray : liste des jobs, détails, actions (suspend, re-queue…), purge automatique des logs
- Monitoring multi-thread via l'API REST Deadline, actualisation automatique
- Agrégation et filtrage des jobs par utilisateur, projet et état (running, pending, failed, completed)

Stack — Python 3.10+ (PySide6, threading), Deadline REST API

Avril – Juin 2024

Développeur — Stage
Dwarf Animation Studio, Montpellier

Automatisation de la création de scènes LookDev dans Unreal Engine via Python : ajout de fonctionnalités, refactoring et tests avant intégration au pipeline de production du studio.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

DEVOPS ET OUTILS

Linux · Git · GitLab · Docker

LANGAGES

Python · JavaScript · TypeScript · PHP · Java · SQL

BACK-END

Flask · Symfony · API REST · SQLAlchemy · MySQL · NoSQL

FRONT-END ET DESKTOP

Vue.js 3 · TypeScript · JavaScript · HTML/CSS · Jinja2/Twig · PySide6 (Qt)

MÉTHODES

Scrum / Agile

LANGUES

Français (natif) · Anglais (technique, lu, écrit, parlé)

PROJETS

NightCrawler : Projet d'automatisation des rendus nocturnes du studio, permettant d'avoir des rendus à jour en fonction des modifications journalières.
API REST / INTERFACE WEB / SCRIPTS UNREAL-PYTHON

dw_deadline_tray : Développement d'une application permettant principalement aux artistes de visualiser simplement leurs jobs de rendu envoyés dans AWS Deadline, offrant un affichage simplifié et personnel ainsi que des actions utiles sur les jobs.

MyAvatar (Clone de Gravatar) : API REST Symfony (PHP) de gestion et de partage d'avatars, front AJAX, projet universitaire en équipe (Scrum).

SAEs : Application web de gestion des stages et poursuite d'études dans le cadre d'un travail de groupe à l'IUT : deux applications web PHP / MySQL / JavaScript.

FORMATION

2022 – 2026

BUT Informatique — parcours RACDV — IUT de Montpellier
2e et 3e année en alternance chez Dwarf Animation Studio. Développement full-stack, bases de données, algorithmique, gestion de projet.

2022

Baccalauréat général — spécialités NSI et Mathématiques — Lycée Jean Mermoz, Montpellier