

Calvin Lucas Dogus

Séoul, Corée du Sud • (+82) 10-4480-9610 • calvindogus@gmail.com
Site web: calvindogus.dev • LinkedIn: [@calvindogus](https://www.linkedin.com/in/calvindogus) • GitHub: [@NoFrosty](https://github.com/NoFrosty)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Infinique | Séoul, Corée du Sud

Janvier 2026 – Aujourd'hui

Team Lead Software Engineer | React, TypeScript, Node, Electron, Capacitor, OpenCV, AWS, Docker

- Direction et accompagnement d'une équipe de développement pluridisciplinaire de 3 à 4 développeurs réalisant des solutions logicielles basées sur l'IA pour différents clients.
- Conception et développement de Clor AI (clor.kr), un logiciel multiplateforme de retouche photo disponible sur Web, Windows, macOS et Android en 12 langues, intégrant des fonctionnalités avancées de retouche par IA similaires à Evoto (plus de 40 modèles d'IA exécutés dans le navigateur) ainsi que des outils de canvas comparables à Photoshop (pinceaux, calques, filtres).
 - Gestion de l'intégralité du cycle de développement : conception produit, architecture, décisions techniques et implémentation en 6 mois, principal contributeur avec plus de 1 600 des 4 000+ commits du projet.
- Développement d'un portail web pour le district de Seongbuk (성북구) - sb1in.or.kr - destiné à soutenir différents programmes communautaires tels que l'accompagnement psychologique, les repas sociaux et l'éducation numérique.
- Supervision de plusieurs projets en parallèle, notamment des plateformes web et des outils d'analyse vidéo basés sur l'IA.
- Pilotage de l'intégration de systèmes d'IA agentique (Agentic AI) au sein des produits de l'entreprise afin d'améliorer l'automatisation et l'expérience utilisateur.

Circus Company | Séoul, Corée du Sud

Juin 2023 – Septembre 2025

Développeur Unity / Software Developer

- Développement de trois jeux sous Unity, comprenant des titres solo et multijoueurs ; deux d'entre eux ont été conçus pour prendre en charge jusqu'à 30 utilisateurs simultanés grâce à une architecture réseau scalable.
- Développement de diverses applications interactives, notamment des quiz WebGL, des outils d'apprentissage gamifiés et des jeux casual, avec une attention particulière portée aux performances, à l'ergonomie et à la compatibilité multiplateforme.
- Maintenance et amélioration d'applications pour le Korea Education and Research Information Service (KERIS), avec mises à jour continues et développement de nouvelles fonctionnalités afin de garantir la stabilité des logiciels utilisés dans un contexte gouvernemental.
- Participation au développement de plusieurs sites web et plateformes CMS, notamment des sites de présentation destinés à mettre en valeur différents projets.
- Optimisation de l'infrastructure cloud par l'identification et la suppression de ressources Azure et AWS inutilisées, permettant de réduire les coûts opérationnels et d'améliorer l'efficacité de l'infrastructure.
- Participation au développement backend, notamment à la conception et à l'implémentation d'API, de bases de données et d'infrastructures cloud pour des projets web et jeux vidéo.
- Accompagnement et mentorat de développeurs Unity et Web afin de renforcer les compétences de l'équipe et d'améliorer la qualité globale du développement.

- Conception et développement d'un système de migration de données à grande échelle (MSSQL) au sein d'une équipe de quatre développeurs, permettant de transformer une base de données de plusieurs téraoctets en sept sous-bases optimisées afin d'améliorer sa scalabilité et sa maintenabilité.
- Développement des scripts de migration ainsi que d'un environnement de test complet afin de garantir la précision et la stabilité du transfert des données entre les différents systèmes.
- Mise à jour et intégration d'environ 20 applications, notamment .NET Framework, .NET, ASP.NET Core, Excel, Power BI et WorkflowGen, afin de les adapter à la nouvelle architecture de bases de données.
- Création de nouveaux formulaires WorkflowGen pour remplacer d'anciens systèmes ASP.NET, modernisant ainsi l'automatisation des workflows et améliorant l'expérience utilisateur.
- Réalisation de tests approfondis sur différents types de contenus afin de valider le fonctionnement des applications, la cohérence des données et les performances des systèmes.
- Maintien d'une disponibilité continue des systèmes en production pendant toute la durée de la migration, garantissant leur fonctionnement stable jusqu'à la transition finale.
- Promotion au poste de Tech Lead quelques mois après le début du projet ; encadrement des développeurs, coordination des décisions techniques et gestion des demandes et communications avec le client.

FORMATION

École Nationale de l'Aviation Civile (ENAC), Toulouse, France
Master 2 en Informatique et Interaction-Homme-Machine

Diplômé en septembre 2021

Université Paul Sabatier, Toulouse, France
Master 1 en Informatique et Interaction-Homme-Machine

Université Paul Sabatier, Toulouse, France
Licence Informatique

Diplômé en septembre 2019

CERTIFICATIONS

Building RAG Agents with LLMs
NVIDIA Deep Learning Institute | RAG, agents LLM, LangChain, bases vectorielles

Septembre 2026

Rapid Application Development with Large Language Models (LLMs)
NVIDIA Deep Learning Institute | LLM, Hugging Face, Transformers, LangChain

Septembre 2026

COMPÉTENCES TECHNIQUES & INFOS

Langues: Français (maternelle), Turc (maternelle), Anglais (maternelle), Coréen (débutant)

Technologies: TS, JS, C#, React, Vue, C++

Infrastructure: AWS (EC2, S3, RDS, Lambda, Fargate, CF, ...), Docker, CI/CD (GitHub Actions, Jenkins).

Bases de données: PostgreSQL, Redis, MongoDB.

Outils & Frameworks: Unity, Unreal Engine, Git, Jira, Electron, Capacitor, Node, WebGL, Three.js, .NET / ASP.NET, MSSQL, Azure, OpenCV et C++.