

PARIS Sylvain  
32, rue Louis  
69003 Lyon  
Tel Fixe : 04.72.13.93.11  
Tel Portable : 06.14.87.51.82  
E-mail : [pro.sparis@free.fr](mailto:pro.sparis@free.fr)  
Internet : <http://sylvain-paris-pro.blogspot.com/>  
Année de naissance : 1974

## **CADRE INGENIEUR EN DEVELOPPEMENT INFORMATIQUE**

### **Expériences professionnelles**

Depuis octobre 2000 : Cadre Ingénieur en développement au sein du studio de développement de jeux vidéo  
« Widescreen Games »

#### **Lead Programmer Gameplay sur l'adaptation du jeu PC « The Witcher : Rise of the White Wolf » (Xbox360/PS3) De Mars 2008 à Avril 2009**

- Encadrement d'une équipe de programmeurs de 9 personnes (définition, planification et suivi des tâches)
- Adaptation de différents modules de la version PC à la technologie interne parmi lesquelles :
  - Module de résolution de combat de type RPG
  - Système de chargement des zones de jeu
  - Gestion des expressions émotionnelles durant les dialogues
  - Système de gestion météorologique
- Réalisation de différentes tâches techniques parmi lesquelles :
  - Outils d'analyse de la mémoire CPU (C++/C#)
  - Réintégration du middleware de son FMod
  - Outils d'export de données de la version originale vers la technologie interne (C#/C++)
  - Optimisation CPU et Mémoire

#### **Recherche et Développement De Mars 2006 à Mars 2008**

- Développement d'un langage de script visuel destiné à la réalisation de comportements (C#/C++)
- Développement du système de création de comportements d'Intelligence Artificielle basé sur un système de « Behaviour Tree » à deux niveaux (Brain/Body) avec exécution répartie dans le temps.
- Développement des comportements d'IA pour une maquette de jeu

#### **Responsable du développement sur le jeu « Black Buccaneer » (PC/PS2/XBox) (Europe de l'ouest/Amérique du Nord/Russie) De Février 2005 A Mars 2006**

- Encadrement :
  - Analyse des besoins techniques en relation avec les différents corps de métiers.
  - Encadrement d'une équipe de 4 programmeurs (définition, planification et suivi des tâches)
  - Assurance qualité vis-à-vis des contraintes de qualités définies par les constructeurs de console Sony et Microsoft concernant la PS2 et la XBox.
- Réalisation de différentes tâches technique parmi lesquelles :
  - Gestionnaire de mémoire, animation d'éléments de décors, outils de configuration des touches PC (C#), installeur PC, debugage global, refactoring de code (système de particules) et optimisation...

#### **Recherche et Développement**

- Sony PSP : Moteur de rendu à base d'instances pour l'évaluation des performances de la machine.
- Sony PS2 : Mécanique de chargement asynchrone d'assets graphiques sur PS2.

**Responsable du développement et coresponsable de projet  
sur le jeu « Airborne Troops »  
(PC/PS2) (Europe de l'ouest/Amérique du Nord)**

**De Janvier 2003  
à Août 2004**

- Coresponsable de projet :
  - Définir les principales orientations du projet.
  - Définir, organiser et suivre la réalisation des principales tâches du projet en coordination avec les différents corps de métiers : artistes, game designers, level builders, sonorisation.
  - Garantir la livraison des livrables auprès de l'éditeur.
- Responsable du développement :
  - Encadrement :
    - Définir et encadrer le travail d'une équipe de programmeurs (7 Personnes)
    - Définir et assurer la réalisation des choix techniques.
    - Garantir la qualité des tâches techniques réalisées
  - Technique :
    - Gestion mémoire, moteur de rendu, système d'animation, gestion du son, optimisations des performances, refactoring de code ...
  - Divers :
    - Présentation du jeu au public lors du salon de jeu vidéo à Utrecht (Hollande) au mois d'octobre 2003

**Responsable du développement sur le jeu « Franck Herbert's Dune 2 »  
(PC/PS2)**

**De Janvier 2002  
à Août 2002**

- Encadrement :
  - Définir et encadrer le travail d'une équipe de programmeurs (5 personnes)
  - Définir la méthodologie de développement
  - Coordination des tâches avec les différents corps de métiers : graphistes, game designers.
  - Définition des plannings à court et à long terme
  - Assurer la qualité des tâches techniques réalisées
  - Maître de stage de 4 stagiaires
- Technique :
  - Réalisation des tâches techniques critiques : système de gestion de ressources, comportement des acteurs (I.A.), système avancé de perception d'environnement sonore des acteurs, etc.

**Responsable du moteur sur le jeu « Franck Herbert's Dune »  
(PC/PS2) (Europe de l'ouest/Amérique du Nord/Russie)**

**D'Octobre 2000  
à Janvier 2002**

- Encadrement :
  - Encadrement d'une équipe de 3 programmeurs ( suivi et contrôle qualité des tâches effectuées )
  - Relations directes avec l'éditeur (Cryo Interactive) lors des phases de soumission du jeu chez Sony.
- Technique :
  - Participation à la création de la technologie interne
  - Réalisation du moteur d'animation non linéaire multicanaux
  - Gestion des contrôleurs et cartes mémoires PS2
  - Gestion des ressources
  - Contrôle du héros
  - Système de gestion des acteurs
  - Debugage global
  - Responsable de la mise en conformité du projet vis-à-vis des critères de qualité définis par Sony.
- Divers :
  - Présentation du jeu au public lors du salon de jeu vidéo à Los Angeles au mois de mai 2001 (L'Electronic Entertainment Expo)

**Responsable de développement de maquettes**

- Ces maquettes étaient destinées à la recherche de nouveaux contrats :
  - « Unknown » (6 semaines)
  - « Behind Enemy lines » (2 mois) : Maquette qui a débouché sur la signature du projet « Airborne Troops » avec Playlogic.
  - « Quest » (1 mois) : Maquette qui a débouché sur la signature du projet « The Plague » avec Namco.
  - « Papparazzi » (3 mois)
  - « Under control »

## Connaissances Informatiques

- Très bonnes connaissances des contraintes temps réel d'un produit informatique
- Langages : C/C++ (excellentes connaissances), C#, XML, Visual Basic, Python, Pascal, Assembleur, PL/SQL, Prolog, Basic, Javascript, HTML, Shell UNIX, Shell DOS...
- Systèmes connus : PC (DOS, Windows), Sony Playstation 3, Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 2, Sony PSP, Microsoft XBox, Unix, Linux.
- Très bonne connaissance des environnements de développement Visual Studio et Métrowerks Codewarrior (développement, définition de projets, débogage, optimisation des performances...)
- Excellentes connaissances des bibliothèques Renderware Graphics, Open GL, DirectX, FMod, Sony PS2 SDK, MS XBox SDK
- Bonnes connaissances en I.A.
- Logiciels : MS Visual Source Safe, MS Project, Métrowerks CATS (Profiling de code PS2 ), Maya, 3D Studio Max, MS Office...
- Connaissances réseau :
  - Développement de systèmes clients/serveurs
  - Installation et configuration du serveur interne de Widescreen Games sous Linux (Messagerie, Proxy, Firewall...)

## Formation

- 1999-2000 : D.E.S.S. Images et Réseaux option Images à l'université Claude Bernard de Lyon I (Mention AB)
- 1998-1999 : Maîtrise d'Informatique à l'université de Bourgogne de Dijon (Mention AB)
- 1996-1997 : Licence d'Informatique à l'université de Bourgogne de Dijon
- 1993-1996 : Diplôme d'Etude Universitaire Général section Sciences et structure de la matière (D.E.U.G. A)

## Divers

- Langues
  - Anglais : lu, écrit, parlé (niveau correct)
  - Allemand : lu, écrit (peu de pratique)
- Expériences professionnelles annexes
  - Guichetier au Crédit Lyonnais (août 1994, août 1995, décembre 1995, juillet 1996)
- Loisirs
  - Volley-ball, Randonnée, Plongée sous marine, voyages, programmation logiciel, jeux vidéo.