

Paul BONNEF-PUGET, 37 ans

## Programmeur Senior

186 rue de Paris, 91120, Palaiseau – 06.63.63.82.31 – paul.bonnef@anoril.com



### Compétences Professionnelles

- Connaissances des domaines du jeu : 3D temps-réel, Intelligence Artificielle, Simulation, Contraintes.
- Connaissances des outils internes Ubisoft : Rendez-vous, UbiWallet, UPlay.
- Conception de systèmes dédiés et architecture logicielle (3D, outillage, système expert, Backend).
- Fortes compétences dans le développement Orienté Objet.
- Formé aux méthodes agiles XP et SCRUM et développements dirigés par les tests (TDD).
- Quatorze ans d'expérience dans l'expertise technique logicielle.

### Expérience Professionnelle

#### Dans le jeu vidéo et l'imagerie :

##### *Web/Mobile game Developer*, BlackSheep Studio pour Ubisoft – 5 ans (2011-2016)

Fonctionnalités transverses sur jeu web et mobile (Android / iOS).

- Architecture serveur **Backend** pour jeu mobile,
- Fonctionnalités de gameplay
- **Matchmaking**, « Chat », protocoles de gestion de parties, de **synchronisation**, de **tracking**,
- Outils **RDV**, **Wallet** et **UPlay**,

##### *GamePlay Programmer*, Mimesis Republic – 5 mois (2010-2011)

Développement et migration de fonctionnalités de jeu sur le projet *Mamba Nation*.

- Étude et mise en place d'Hibernate, **suivi d'évolution** avec Liquibase et SVN/Mercurial,
- Développement logiciel en Scala, méthodologie **SCRUM**.

##### *Game Engine Programmer*, Succubus Interactive – 3 ans (2002-2004)

R&D d'un système 3D temps réel pour le jeu (simulateur de vol, RPG, Visite virtuelles).

*Mathématiques et sciences :*

- Interpolation, Algorithmique scientifique, **simulation**, contraintes du **temps-réel**.

*Moteur 3D temps-réel :*

- **GUI** et LUA, mouvements de caméras,
- **Effets spéciaux** : *lensflare*, particules, ombres, contours, etc.,
- **Module externe 3D Studio MAX** : export des contrôleurs d'animations.

Ingénieur d'Étude, Cril Technology pour la Défense Nationale – stage de 6 mois (2001-2002)

#### Dans l'expertise logicielle :

##### Expert technique, Logica – 3 ans (2007-2010)

Référence technique multi-technologies pour Support Niveau 3.

*Expert technique Grands Comptes( Air Liquide) :*

- **Migration, évolution et support** d'applications métier/portail clientèle.

*Gestion Front-Office sur modèle Offshore :*

- **Planning, supervision, revue de code, assurance qualité** : équipes basées en Inde.

##### Ingénieur d'Étude, Sodifrance – 1 ans (2006)

Migration industrialisée d'applications Grands Comptes bancaires (Crédit du Nord).

*Transformation de modèles et migration applicative (Méthodologie MDA) :*

- **Migration automatisée** de VB5/6 vers C# .NET.
- Développement J2EE avec JAVA sous Eclipse, conception avec Rational Rose.

*Avant-vente :*

- **Présentation de projet et démonstrations techniques**, réponse à appels d'offre et aide à la **rédaction de propositions commerciales**.

##### Analyste Programmeur, Isilog – 1 an (2005)

Analyse, développement et optimisation de progiciel.

- **Architecture et optimisation des flux de données** intranet et internet,
- Développement multi langages sous Microsoft VisualStudio ; conception avec PowerAMC,
- Optimisation de requêtes SQL sur MS SQL Server et Oracle 9i.

---

## Formation

2001-2002 : Diplôme d'Etudes Supérieures Spécialisées M.I.T.I.C.

Méthodes Informatiques et Technologies de l'Information et de la Communication.  
IFSIC, Campus Beaulieu de Rennes.

Orientation : ⇒ *Réalité Virtuelle Interactive*,  
⇒ *Développement WEB*,  
⇒ *Interface Homme-Machine*.

2000-2001 : Maîtrise Informatique. Faculté des Sciences et Techniques de Nantes.

Options : ⇒ *Génie Logiciel (Cahier des charges, Spécification des besoins, conception, ...)*  
⇒ *Synthèse d'image (C.A.O. — C.F.A.O.)*  
⇒ *Intelligence Artificielle. (Trait. info. & problèmes, jeux, génétique, réseaux*

*neuronaux)*

1999-2000 : Licence Informatique. Faculté des Sciences et Techniques de Nantes.

Options : ⇒ *Développement Logiciel, (Algorithmique avancée)*  
⇒ *Simulation des Systèmes Complexes. (Statistiques, phénomènes météo, ...)*

1997-1999 : D.E.U.G. M.I.A.S. — Mathématiques et Informatique Appliquées aux Sciences.

---

## Réalisations personnelles

Développement Internet : Générateur de personnages JdR, C++/STL/XML  
Divers sites. *HTML5, PHP, JavaScript et jQuery, MySQL*  
Site de gestion dynamique de cartographie, *PHP/XML/XLST/Javascript*.  
Loisir : Site de synchronisation de données NMEA (GPS) avec clichés et affichage tracé GPS 3D  
Outillage de valorisation de pano-photosphère (360° immersif), Oculus / GoogleCard

---

## Langages informatiques & logiciels

Langages : C++, VB & C# .NET, JAVA, Scala, PHP, SQL, OpenGL ...  
Moteurs/IDE : Unity, KRPano, Eclipse, Visual Studio, ...  
Conception : UML, Merise ...  
Web : HTML5, Javascript (divers framework), XML/XSLT ...

---

## Langues

Anglais : Bon niveau lu, écrit et parlé. (TOEIC: 845pts)

Espagnol : Niveau scolaire lu, écrit et parlé.

---

## Diplômes et Attestations

2008-10 : Formation de Sauveteur-Secouriste du Travail (S.S.T.) avec la Croix Rouge.  
1998 : Attestation de Formation aux Premiers Secours (A.F.P.S.) avec La Croix Blanche.  
1998 : Brevet d'Aptitudes aux Fonctions d'Animateur (B.A.F.A.) avec l'U.F.C.V.

---

## Activités ludiques

Sports : Arts martiaux (Aïkido, et Kung-Fu – Médaillé Coupe Régionale)  
Arts graphiques : Calligraphie et photographie.  
Divers : Hauberge, maroquinerie, harpe, jeux de rôle grandeur nature.