

Sylvain MAURICE

Rillieux-la-Pape, France
+33 (0)6.50.87.48.54
contact@sylvain-maurice.com
www.sylvain-maurice.com

DÉVELOPPEUR UNITY

COMPÉTENCES

Programmation

Logiciel C / C# / PHP 5 / GML / UML

Web HTML 5 / CSS 3 / JavaScript / XML / JSON / SQL / MySQL / Merise

Moteurs de jeu Unity / UDK 3 / Game Maker Studio

IDE, Versioning Visual Studio 201X / Visual Studio Code / Git (SourceTree, CLI) / SVN (Tortoise)

Multimédia Adobe Illustrator / Adobe Premiere / Paint.NET / Audacity

Bureautique Microsoft Office / Google Drive / Trello

Langues Anglais professionnel

ÉDUCATION

2015 **Bachelor Européen / Techniques Numériques et Multimédia** - Ludus Académie, Strasbourg

2013 **RNCP niveau 3 / Analyste programmeur** - Exia.Cesi, Écully

2011 **Baccalauréat Sciences et Technologies Industrielles du Génie Électronique**, avec mention

EXPÉRIENCES

Augmenteo

Lille / Durée : 1 mois / Entreprise de 10 personnes - 28/10/2019 > 22/11/2019

Travail sur l'architecture du client de l'application « Hootside » pour iOS et Android, participation à la maintenance et l'amélioration du programme. J'ai travaillé dans une équipe de 3 programmeurs.

Technologies utilisées : Unity 2019.1, C#7, GitLab

- Mise en place de méthodes de travail en équipe
 - Conventions de codage et débogage
 - Nettoyage et formalisation du workflow sur GitLab
- Encadrement de l'équipe au quotidien et transmission de connaissances techniques
 - Bonnes pratiques et approches à éviter sur Unity
 - Principes d'architecture
 - Utilisation des différents outils de Visual Studio
- Analyse de l'existant et identification des problèmes majeurs
 - Étude du client et du workflow global
 - Proposition de solutions et d'améliorations

- Restructuration et développement de l'architecture du client
 - Refactoring de plusieurs systèmes
 - Optimisation du temps d'exécution
 - Optimisation du poids de l'installeur sur Android
- Débogage d'urgence et maintenance des jeux distribués
 - Introduction à l'utilisation des émulateurs Android Studio et de Logcat
- Planification du temps de production du prochain projet
 - Analyse et découpe fonctionnelle du document de design fourni
 - Estimation du nombre de jours/homme nécessaires par élément

[Projet personnel] Thy Winter

Lyon / Durée : 12 mois / Équipe de 2 - 01/2018 > 12/2018

Développement d'un jeu 3D pour Windows en collaboration avec un designer. Projet présenté à un jury international de professionnels pour la licence du designer à Bellecour École, obtenue avec félicitations sur la qualité du jeu.

Technologies utilisées : Unity 2017.3, Unity 2018.1, C# 2, C# 7, Git.

- Planification des tâches hebdomadaires
- Organisation de stand-ups quotidiens et réunions hebdomadaires
- Transmission de connaissances en design et programmation de jeu
- Gestion de la dette technique
- Développement d'outils de création de contenu
- Implémentation des systèmes de jeu
- Implémentation de systèmes physiques spéciaux
- Implémentation d'animations dynamiques
- Migration du projet d'Unity 2017.3 à 2018.1
- Intégration des effets visuels avancés (shaders, lumières, post-processing)
- Création des cinématiques et comportement de caméras complexes

[Game Jam] Global Game Jam 2017

Lyon / Durée : 1 mois / Équipe de 4 - 23/01/2017 > 27/02/2017

Conception d'un jeu multi-joueurs en 48 heures puis redévelopper en un mois. Collaboration avec un graphiste et deux designers.

Technologies utilisées : Unity 5.5, C# 2, Git.

- Implémentation des systèmes de jeu
- Implémentation de 4 contrôleurs de jeu en parallèle
- Création et intégration des sons et effets visuels

Vous pouvez trouver mes autres game jams, projets et médias sur www.sylvain-maurice.com