https://florent.fortat.fr/

Région parisienne - Chartres

+33.6.84.53.28.70 florent@fortat.fr

Développeur Web et Jeux vidéo

Expériences Professionnelles

Juillet 2024 Sept. 2024 3 mois

Développeur PixiJS

Tralalere - Freelance

Développement d'un moteur de jeu éducatif fonctionnellement identique à un produit client existant avec des technologies modernes. Ajout du support python dans le moteur. Mission réalisée en binôme sur un délai court.

Sept. 2023 Nov. 2024

1 ans 3 mois

Développeur Angular - Maintenance Tralalere - Freelance

Intervention de développement 2 jours par mois pour répondre à des besoins correctifs ponctuels et le développement de nouvelles fonctionnalités. Conception technique en accord avec le back.

Mai 2023 Nov. 2023

7 mois

Développeur Angular

Tralalere - Freelance

Développement de nouvelles fonctionnalités et maintenance d'une application Angular 16 avec un environnement back Drupal (API REST) dans une équipe technique de 8 personnes. Conception technique des solutions proposées en accord avec l'équipe.

Depuis Août 2022 2 ans 8 mois

Développeur & Dirigeant

TDB Creation

Création d'un studio de jeu pour travailler sur des jeux auto-produits et fournir des services de développement en jeux vidéos et web.

Livestream de développement de jeux et de veille technique sur Twitch.

Développement de jeux :

- Idle Circles : jeu incrémental abstrait au style néon et ambiance synthwave. Actuellement en développement et démo disponible sur Steam
- Cozy Puzzles: jeu mobile, match 3 avec une ambiance cozy et relaxante. Actuellement en développement et en phase de test sur Android

Services de développement :

- Développement de jeux avec Unity ou Javascript/Typescript
- Applications web et sites web (Angular, React)
- Backend (NextJS, node.js)
- Audits sur bases de code et processus

Mai 2020 Juin 2022

2 ans 2 mois

Lead Développeur Unity

Gamabilis

Encadrement d'une équipe de 3 à 5 développeur euses dans une startup en croissance. Suivi hebdomadaire individuel de chaque personne de l'équipe. Participation à la direction de l'entreprise. Architecture technique des projets. Mise en place de process et de quidelines de développement en concertation avec l'équipe. Animation et accompagnement d'ateliers de partage de veille technologique au sein de l'équipe. Formation de l'équipe à la revue de code, à l'écriture de tests unitaires et de tests d'intégration, et à l'intégration continue.

Tricky Life: Architecture et accompagnement du développement système du jeu mobile.

Outils: Unity, Firebase, Play Store, App Store

Roots of Tomorrow: Architecture, prototypage, accompagnement du développement gameplay et système du jeu, accompagnement du suivi de projet, développement du backoffice (frontend & backend), développeur référent. Outils: Unity, Angular, Express, MongoDB, Firebase, Steam, Play Store, App Store

Challenger Deep: Architecture d'une base de code commune à plusieurs projets à venir, accompagnement du développement système du jeu web et mobile, du (frontend développement backoffice backend). Outils: Unity, Angular, Express, MongoDB

Purple Town: Architecture, prototypage, développement des systèmes de base pour ce jeu mobile, encadrement de prestataires pour la majeure partie du projet, développeur référent.

Outils: Unity, Play Store, App Store

Maintenance des projets historiques pour mise à jour sur les stores mobiles. Administration et maintenance des serveurs incluant site web, gitlab autohébergé, jenkins.

Depuis 2018

7 ans

Enseignement

TSP / ENSIIE

Communication en champs proche (NFC) à Telecom SudParis (depuis 2018) Une journée de cours et TP par an au sein du module Communication courte portée et programmation embarquée pour enseigner et pratiquer les standards du NFC avec des tags et des microcontrôleurs

Développement de jeux vidéo à ENSIIE (depuis 2024)

84h de cours et TP réparties sur 2 modules dans l'année au niveau Bac+4. Enseignement des principes de base de fonctionnement d'un moteur de jeu et mise en pratique de son utilisation avec Unity. Approfondissement avec des packages avancées de Unity.

Encadrement à *Telecom SudParis / ENSIIE* (depuis 2014)

Participation bénévole à Unijam, une gamejam universitaire en tant gu'encadrant pour accompagner les étudiant es une fois par an.

Encadrement ponctuel de projets de fin d'étude de la spécialisation jeux vidéo commune aux deux écoles.

Lead Développeur Web Front-end

Nov. 2018

Co-encadrement d'une équipe de 6 à 8 développeurs sur une application Angular 6+ générique et modulaire développée en marque blanche et instanciée pour de multiples clients ou projets.

Responsable et référent de cette plateforme marque blanche. Garant du niveau de généricité des développements. Suivi et aide de conception et technique aux membres de l'équipe. Encadrement et suivi des prestataires intervenants dans le développement de l'application.

Recrutement de nouveaux développeurs dont les compétences permettent d'apporter un complément technique, organisationnel et humain à l'équipe. Répartition des tâches à effectuer dans l'équipe conjointement avec les Scrum Master. Référent technique auprès des autres métiers pour préparer des réponses à appels d'offres ou pour aider à la prise de décisions stratégiques de l'entreprise. Organisation de temps de partage de veille entre développeurs.

Développeur Web Front-end

Tralalere

Tralalere

Nov. 2017 Oct. 2018 1 an

Avr. 2020

1 an 6 mois

Développement d'applications web sous AngularJS, Angular 2+ et JavaScript. Environnement back Drupal. Communication via API REST.

Conception et développement en équipe de 6 à 8 développeurs d'une application

Angular 6 générique et modulable pour le front d'un LMS lié par une API REST à un back Drupal 7. Conception et développement d'un package manager destiné à la gestion des modules de cette application. Responsable de la conception et du développement de plusieurs modules de la plateforme (tableau de bord, gestion de projet, etc.). Mise en place et maintenance du pipeline de mise en prod du front.

Prise en main, correction et développements de nouvelles fonctionnalités sur des applications JavaScript basées sur une bibliothèque tierce. Correction de bugs sur le front du Drupal, mise à jour d'endpoints de l'API. Développement d'une application Angular 5 de génération de contenu générique, instanciée pour Code-Décode. — https://www.code-decode.net/

Développement d'un parseur HTML pour l'insertion de balises destinées à surligner du texte et mêlées à une bibliothèque tiers de colorisation syllabique pour lecteurs dyslexiques. Développement de fonctionnalités diverses pour applications AngularJS et Angular 2. — https://inum.education/ — https://inum.educa

Participation à la définition du workflow de l'équipe de développement notamment avec Git. Documentation technique et à destination de non techniciens.

Nov. 2013 Oct. 2017 4 ans

Ingénieur R&D

Hanakai - Prodigy

Définition et mise en place de guidelines et du pipeline de build sous Unreal Engine 4. Automatisation du processus. Définition du procédé de mise à jour des versions release du jeu. Développement en partie du launcher du jeu en C# (WPF), dont le système d'auto-update du launcher ainsi que le système de mise à jour des données du jeu de manière incrémentale.

Définition avec l'équipe et mise en place du workflow utilisé avec notre gestionnaire de version (Git). Expression besoins et contraintes à des non techniciens. Rédaction de documentation. Suivi et communication avec prestataires de service.

Expertise obtenue dans le domaine de la NFC. Suivi conception du plateau NFC pour le jeu. Conception et implémentation du protocole de communication utilisé par le plateau (plugin UE4 et module node.js). Intégration des fonctionnalités du plugin en jeu pour l'utilisation du plateau avec le jeu. Développement de programmes de test pour nos partenaires et d'outils pour aider au développement du jeu en interne.

Développement en UnrealScript sous UDK sur une base de code existante pour intégration de fonctionnalités additionnelles d'un périphérique USB à l'aide d'une DLL développée en C++.

Prototypage de jeu mobile 2D sous Unity utilisant la NFC. Développement d'un prototype technique pour PS4 sous Unity utilisant un périphérique USB NFC.

Réalisation et participation livestreams mensuels. Participation événements : Dernier bar, Geekopolis, PGW. Démonstation et explication du jeu au public.

Thèse sécurité NFC

Hanakai / TSP

Avril 2014 – Sept. 2016 2 ans 6 mois

Recherche et conception de solutions de sécurité légères, dédiées à des objets NFC et adaptées à l'environnement du jeu vidéo.

Définition d'un modèle de système applicable à des jeux vidéo utilisant la NFC. Analyse de sécurité appliquée à ce modèle afin d'identifier les failles de sécurité existantes. Identification et proposition de recommandations de sécurisation appliquées au modèle. Article : <u>Games based on active NFC objects : model and security requirements</u>

Conception d'une solution de sécurité basée sur la communication chiffrée de bout en bout entre un appareil NFC actif et un serveur distant en suivant les recommandations précédemment proposées.

Proposition et encadrement d'un projet étudiant de développement d'un jeu vidéo NFC utilisant des objets actifs avec interactions physiques hors du jeu vidéo.

Mars – Oct. 2013 8 mois

Ingénieur d'étude (Stage + CDD)

LRI / Équipe Réseau

Conception d'un algorithme distribué de choix de point d'accès dans un réseau *mesh* dans le but d'indiquer aux utilisateurs connectées au réseau comment se répartir sur les différents points d'accès pour optimiser la qualité de connexion globale.

Développement d'outils de simulation et d'aide à la sélection de points d'accès pour vérifier l'efficacité de l'algorithme développé face à une solution centralisée optimale.

Développement d'une application mobile d'évacuation utilisant une variante de l'algorithme distribué établi précédemment au cours du stage. Démonstration de l'efficacité de la solution proposée avec l'algorithme en question face à un algorithme centralisé.

Compétences

Langages C#, Typescript, Javascript, PHP, C++, Python, C, Java, bash, Lua

Moteurs Unity, PixiJS, Unreal Engine

Frameworks Angular, NestJS, React, Express, Jquery, Drupal, Wordpress

VCS Git, Mercurial, SVN, Alienbrain

SGBD MongoDB, MySQL, Oracle

Communication NFC, USB

Sécurité Chiffrement et signature, architectures réseau sécurisées, EBIOS

Administration Jenkins, Gitlab, Apache, Postfix, Squid, netfilter, Nagios, Samba,

Radius, CARP, OpenLdap, Active directory, Bind, keepalived,

Packet filter, OCS

Virtualisation Docker, VMWare ESXi, Xen, KVM

Notions réseau TCP/IP, DNS, DHCP, Routage, SNMP, VPN, VLAN, LLCP, SNEP

Systèmes GNU/Linux, BSD, Windows, macOS, AWS

Formation

2021-2022	SpineUp – Formation management de 6 jours sur 3 mois	Paris (75)
2011-2013	Master Architecture de Systèmes en Réseau – mention Très Bien	Evry (91)
2008-2011	Licence Informatique parcours ASR – mention Bien	Evry (91)
2006	Baccalauréat S option SI – mention Bien	Bourges (18)

Langues

Français langue natale

Anglais capacité professionnelle complète

Espagnol notions

