

Florent FORTAT (il/lui)

35 ans

<http://florent.fortat.fr/>

Région parisienne

+33.7.81.64.76.14

florent@fortat.fr

Lead Développeur Généraliste, Jeux vidéo et Web

Expériences Professionnelles

Depuis
Août 2022

1 an 5 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.

Développement de jeux :

- Cozy Puzzles: jeu mobile, match 3 avec une ambiance cozy et relaxante. Actuellement en développement et en phase de test sur Android
- Jeu mobile non annoncé, puzzle de nongrams. Actuellement en développement.

Services de développement :

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

Mai 2020

Juin 2022

2 an 2 mois

Lead Développeur

Gamabilis

Encadrement d'une équipe de 3 à 5 développeur·euse·s 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 guidelines 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, développement du backoffice (frontend & 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.

Nov. 2018
Avr. 2020
1 an 6 mois

Lead Développeur Web Front-end

Tralalere

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 genericité 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.

Nov. 2017
Oct. 2018
1 an

Développeur Web Front-end

Tralalere

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://linum.education/> – <https://www.tralalere.com/>

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. Démonstration et explication du jeu au public.

Avril 2014 –
Sept. 2016
2 ans 6 mois

Thèse sécurité NFC

Hanakai / TSP

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 : [Games based on active NFC objects : model and security requirements](#)

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.

Sept. – Oct.
2013
2 mois

Ingénieur d'étude

LRI / Équipe Réseau

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.

Mars – Août
2013
6 mois

Stage recherche – Ingénieur d'étude

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 connectés 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.

Depuis 2008
14 ans

Programmeur jeux vidéo amateur

IdemK / Seul

Participation régulière à [Ludum Dare](#) seul et en équipe. Développement de jeux sous Unity ou en Javascript ([PixiJS](#)). Livestreams réguliers de sessions de développement. Aide à l'encadrement d'une game jam universitaire annuelle ([Unijam](#)).

Développement en équipe amateur de jeux en Javascript avec Canvas. Développement d'un moteur graphique 2D en javascript. Développement d'outils (éditeur de niveau, éditeur d'animations). Game jam en équipe.

Compétences

Langages	C#, Typescript, Javascript, C++, Python, C, Java, PHP, bash, Lua
Moteurs	Unity, Unreal Engine, Pixi.js, UDK
Frameworks	Angular, AngularJS, React, Next.js, JQuery, PhoneGap, Express
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, AWS

Formation

2021-2022	<u>SpineUp</u> – 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

